

Super JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I
VOLUMEN I
N.º 5 - 175 pts.
Videogames:
Decathlon,
Donkey Kong Jr.,
Clean Sweep,
Caza loca, etc.
GO, EL CERCO IMPLACABLE
ZAXXON, táctica de ataque
EL SECRETO DE LOS WARGAMES
OLIMPIADAS EN CASA
Aventura-concurso:
EN BUSCA DEL DORADO
Regalos:
Un tablero de "ACOSO EN NICARAGUA"
TORMENTA ESPACIAL para el "Spectrum"
y JAKEKA
Juan Nuñez

En busca del



Imperio Cobra

El juego más emocionante de CEFA.
Realiza un mágico viaje dirigido por los oráculos, ayudado por los dioses, perseguido por las fuerzas mágicas hasta conquistar la **gran cobra.**
Un nuevo concepto en juegos de mesa.

CEFA®

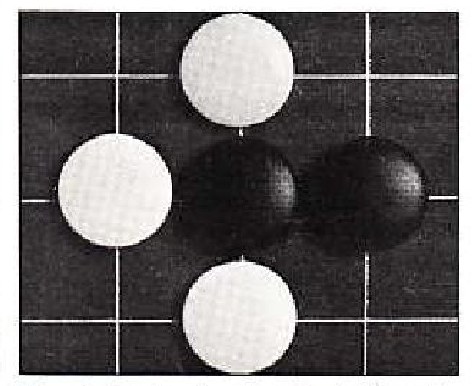
OTROS JUEGOS CEFA: LA RUTA DEL TESORO, SINAI, LEPANTO, INTELECT, EL PALÉ, MARCO POLO, DISTRITO 21, MISTERIO.

CADA JUEGO UNA AVENTURA

SUMARIO — Super JUEGOS

AÑO I - VOLUMEN I - NUMERO 5

4 GO, EL CERCO IMPLACABLE



Uno de los juegos de estrategia más antiguos y populares, en el que la simplicidad de sus reglas contrasta con la complejidad del juego.

8 EL SECRETO DE LOS WARGAMES

La historia de los wargames, un entretenimiento entre la ciencia y la astucia.

10 EN BUSCA DE ELDORADO

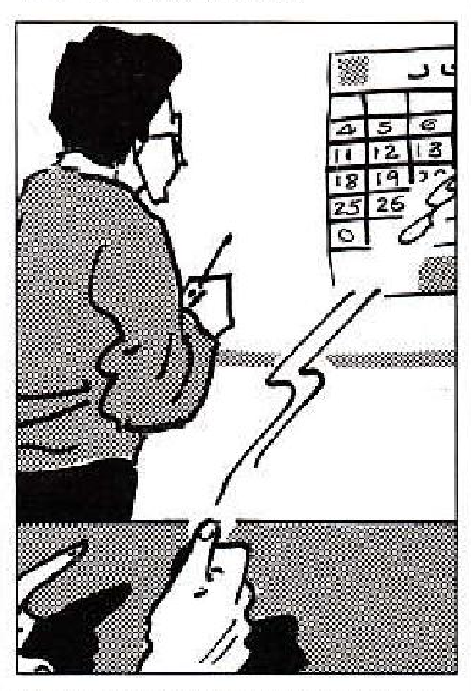


Rick Deckar, nuestro "blade runner" se interna en la peligrosa selva amazónica en busca del mítico Eldorado.

14 PROGRAMA-REGALO

Especial para el Spectrum, un programa de regalo, con una nave atravesando los Anillos de Saturno.

17 OLIMPIADAS EN CASA



Te explicamos cómo montarte en tu propia casa una verdadera competición deportiva, con los elementos más cotidianos.

20 BIT-BIT

Comentarios y hit parade de los cartuchos de videojuegos más exitosos y novedosos del mercado.

23 ACOSO EN NICARAGUA

Un juego de estrategia apasionante con un tablero y 72 fichas a todo color de regalo.

25 JAKEKA

Suplemento de pasatiempos con crucigramas, dameros, sopa de letras, caóticos, etc.

44 ZAXXON, TACTICA DE ATAQUE

Estrategia a seguir para ganar más puntos y ahorrarse duros en las máquinas de salón.

47 DARDOS, EL MAS DIFICIL TODAVIA

Darle a una diana numerada y seguir determinadas reglas no es tan fácil como parece. En principio necesitas mucho pulso.

50 BAZAR

Comentarios y noticias de los wargames y juegos de rol existentes en nuestro mercado.

52 WALKIE TALKIE

Esta es tu sección y en ella puedes escribirnos a nosotros o a tus amigos de juegos.

54 HISTORIA DE UN VIDEOJUEGO



Desde la idea a la fabricación de un cartucho hay un largo proceso, que es la verdadera historia de cada videojuego.

56 MONITOR

Todas las noticias y novedades del mercado para que estés al día.

DIRECTOR: ARMANDO SANCHEZ BLUME
Edita: Manhattan Transfer, S.A. Padua 82, entlo. 1.ª Barcelona-6; Publicidad 212 61 00
Todos los juegos y programas regalo son exclusivos de SUPERJUEGOS
Está prohibida su reproducción y explotación sin la debida autorización



GO, EL CERCO IMPLACABLE

Tan antiguo como moderno, este juego constituye uno de los desafíos lúdicos más apasionantes para los que aman el ocio y, sobre todo, los juegos de estrategia. Desde su tablero, que es la síntesis de un campo de batalla, hasta el movimiento de sus fichas, el go es un conjunto, cuya práctica requiere inteligencia, astucia y sentido práctico. Aquí la suerte no juega.

El antiguo juego chino del Uei-chi, trasplantado al Japón fue acogido con entusiasmo en la corte imperial por sus maravillosas posibilidades de estrategia que entusiasmaron a los aguerridos samurais. Ahora el go ha desbordado las fronteras de Japón para conquistar adeptos en todo el mundo. Unete a ellos.

Merecidamente el go –textualmente "cercado"– goza de la reputación de ser el juego más antiguo del mundo pues según cuenta la tradición fue el emperador Yao –2375 a 2255 antes de Cristo– quién ideó este juego para distraer a su hijo. Naturalmente la noticia

Típico tablero artesanal de go, en los cuencos, las fichas



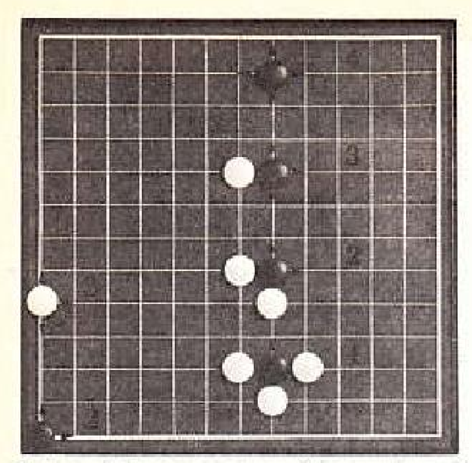
Dos trabajadores japoneses hechando una partida al modo tradicional en el suelo.

tiene un carácter legendario pero de lo que si hay una constancia fehaciente es que durante el reinado de la dinastía Chow –1143 a 347 antes de Cristo– el go se practicaba en la corte y era tal la pasión por este juego que incluso se crearon escuelas para impartir la enseñanza del mismo.

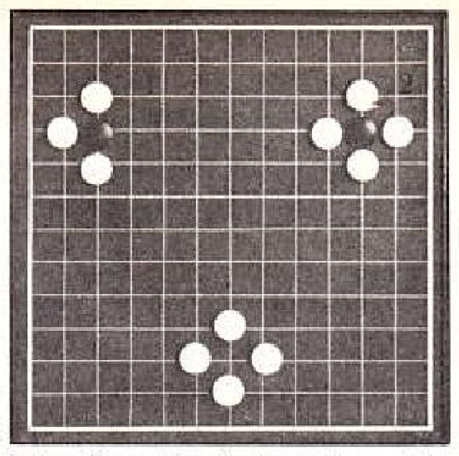
Sin embargo a pesar de su origen chino, es hacia el año 735 de nuestra era cuando el go cobra su carta de soberanía en el Japón, donde incluso llegará a impartirse como una asignatura cualquiera en las academias militares. A este respecto se cuentan numerosas anécdotas que ponen de relieve la importancia estratégica de este juego. Bastará citar que se cuenta que el resultado de la guerra ruso-japonesa inclinó la victoria hacia el bando nipón ya que sus oficiales aplicaron a ellas las tácticas de go.

A pesar de estas consideraciones sobre tan remoto origen, el go es más bien reciente en el mundo occidental. Fue a fines del siglo XIX cuando el go fue introducido en Europa, pero no tuvo mayor resonancia. Sólo era conocido por una pequeña élite. Parte de este grupo de hallaba el maestro de ajedrez Emanuel Lasker, quien en 1920 aseguraba que este era un juego verdaderamente distinto. Comparándolo con el ajedrez, Lasker aseguraba que era "cósmico", ya que el primero refería a los "habitantes de la Tierra", mientras que el go tenía una "dimensión superior".

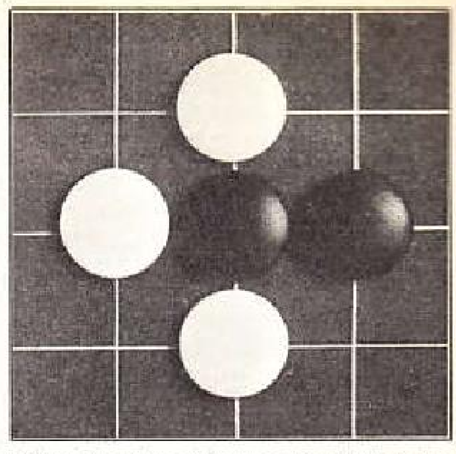
Si observamos desde afuera a este juego bien puede decirse que es muy simple y ciertamente es más simple



Salidas. *Se llaman así a las posibilidades de movimiento a los puntos adyacentes que tiene cada ficha. Las máximas son cuatro.*



Captura. *Si a una ficha se le cierran todas sus salidas y queda rodeada de fichas enemigas, es capturada y eliminada del tablero.*



Cadena. *Cuando una ficha es amenazada de captura, puede eludir dicha captura colocando otra a su lado y formando una cadena.*

que el ajedrez, pero su lógica es más rigurosa. Si partimos de la base de que ambos juegos son la representación de una batalla, puede decirse que el ajedrez reproduce las condiciones bélicas de un enfrentamiento medieval, mientras que el go, a pesar de su antigüedad, considera elementos de las modernas batallas.

Modo de jugar

El go es un juego para dos personas. Una usa las fichas blancas y la otra las fichas negras. Estas fichas se mueven sobre un tablero de 19 líneas horizontales por 19 líneas verticales, con 361 puntos sobre los que se colocan las fichas en cuestión.

Teóricamente el número de fichas es ilimitado, pero normalmente –y aunque no se usan todas–, vienen 180 fichas blancas y 181 fichas negras.

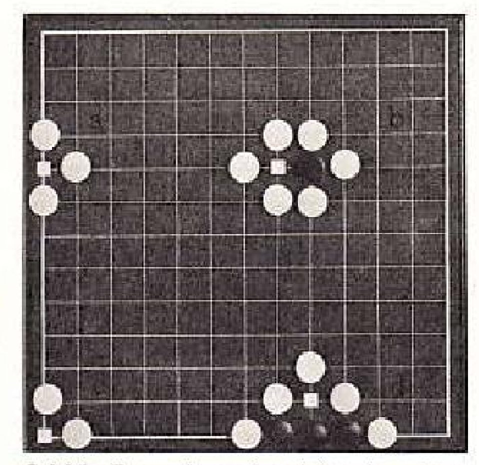
El juego empieza con el tablero vacío y colocándose en primer lugar las negras en un punto cualquiera. Una vez colocada esta ficha ya no se puede mover más. Seguidamente lo hace el jugador de las fichas blancas.

El cerco es la operación de captura de una ficha o grupo de fichas y esto sucede cuando las mismas son rodeadas **completamente** por las adversarias.

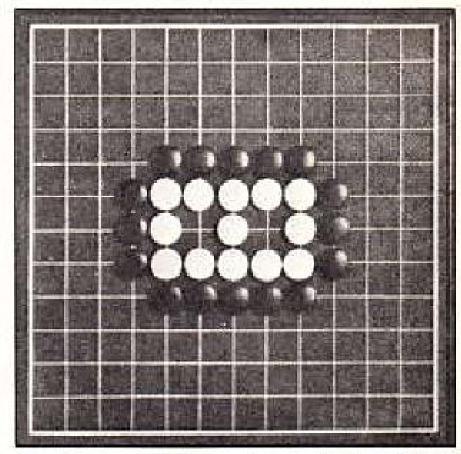
Las fichas capturadas son retiradas del tablero y puestas a un costado, para ser contadas al final.

La salida

Una ficha colocada en un tablero completamente vacío tiene cuatro salidas, es decir, posibilidades de desplazamiento. Si esa ficha está en un punto de línea marginal, tiene tres salidas y si está en una esquina sólo tiene dos. Cuando esa ficha es rodeada por otras y se le cierran todas las salidas se produce la captura. Para

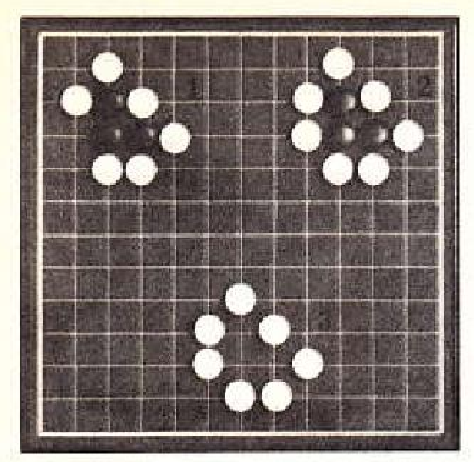


Suicidio. *Es cuando se coloca deliberadamente una ficha en puntos libres, pero cercados por fichas enemigas y quedan capturadas.*

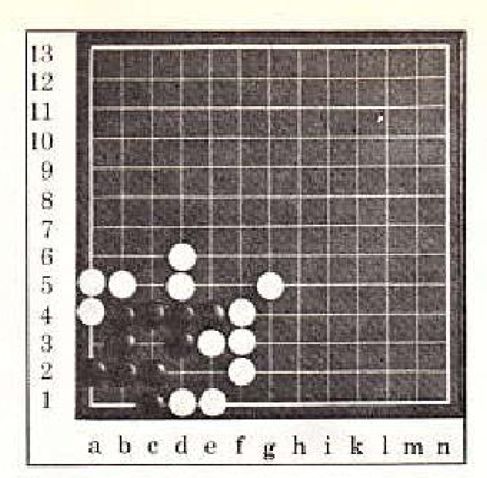


Ojos. *Son puntos libres rodeados de fichas. En este caso si las blancas ocupan alguno de ellos se suicidarían automáticamente.*

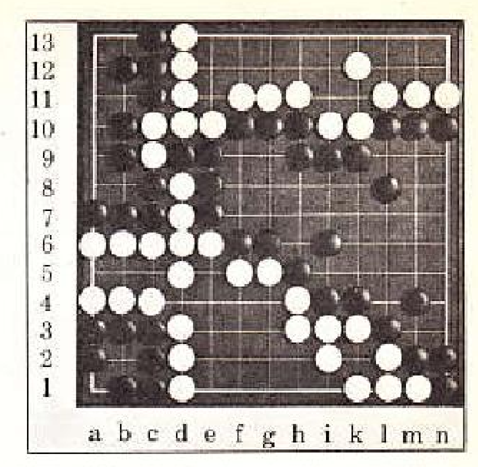




Captura de cadena. Se hace como si fuese una unidad, del mismo modo que a una ficha sola, cerrándole todas las salidas que tenga.



Fortalecimiento de cadena. De nada sirve colocar fichas en cualquier parte. En este ejemplo sólo el punto 5 abre posibilidades.



Final de partida. Se cuentan los puntos dentro del territorio cercado. En este caso hay 45 para las negras y 41 para las blancas.

evitarla, y si le toca a este jugador, poner una ficha, puede hacerlo en el único punto de salida, formando así una **cadena**.

Una cadena está formada por dos o más fichas de un mismo color alineadas. Una cadena es como una unidad y por lo tanto no se le puede capturar una ficha. Una cadena puede ser capturada en su totalidad, pero nunca parcialmente. Cuando esto sucede, los puntos vacíos pueden ser ocupados nuevamente por ambos jugadores.

Puede suceder que una vez efectuado el cerco a una ficha o cadena, no se la mate, pero que tampoco estas puedan liberarse. En ese caso se dice que está **prisionera**. Al final del juego se cuentan como capturadas.

Fin de partida

Cuenta la leyenda china que cierto día un leñador se entretuvo en mirar a dos geniecillos que jugaban al go, en el bosque y que cuando la partida terminó comprobó con asombro que el mango de su hacha se había hecho polvo. Habían pasado siglos.

Indudablemente en cualquier partida llega un momento en que ya no es posible seguir ocupando más territorio o protegerse del acoso enemigo. La partida puede considerarse finalizada cuando el movimiento de fichas ya no reporta ninguna ventaja y los jugadores proceden a ocupar los puntos **dameh**, es decir de nadie. Cuando se lleva a cabo esta operación las cadenas quedan unidas ininterrumpidamente y se retiran los prisioneros. En caso de duda, se puede continuar la partida.

Cuando se continúa la partida en estas condiciones ningún jugador puede **pasar** y ambos deben mover indefectiblemente ficha por ficha.

La partida termina automáticamente cuando un jugador **pasa** dos veces.

REGLAMENTO

Este reglamento ha sido redactado por el Comité Técnico de Barcelona de la Asociación Española de Go.

1. El tablero está vacío al principio de la partida.

2. Un grupo de piedras (fichas) de un mismo color se dice que es conexo si es posible recorrer todo el grupo, según las líneas del tablero pasando sólo por piedras del mismo color.

3. Una jugada consiste en pasar, es decir no jugar un turno. También puede realizar sucesivamente las siguientes operaciones:

a) Colocar una piedra propia en una intersección vacía del tablero.

b) Capturar y retirar del tablero todos los grupos conexos del contrario, que tengan todas las intersecciones directamente adyacentes ocupadas por piedras propias, si las hay.

c) Retirar del tablero y entregar al contrario como capturados, todos los grupos conexos propios, de modo que todas sus intersecciones directamente adyacentes estén ocupadas por piedras contrarias, si las hy.

4. Negro realiza la primera jugada, despues de lo cual blanco y negro alternan jugadas.

5. El jugador que coloque en el tablero una piedra de manera que reproduzca una posición anterior (después de retirar las capturadas, si las hay), pierde automáticamente la partida.

6. Dos pases consecutivos terminan la partida. Un jugador puede abandonar en cualquier momento.

7. Al final de la partida, aquellas piedras que ambos jugadores acuerden que no pueden evitar ser capturadas, son retiradas como efectivamente capturadas. En caso de desacuerdo sobre si algunas piedras no puede evitar la captura, el juego se reanuda y continúa hasta resolver el desacuerdo.

Si un jugador pasa durante esta parte del juego, debe entregar una piedra como capturada.

La jugada final o pase debe ser hecha por el mismo jugador que realizó la última jugada y la primera por el otro.

8. La puntuación de un jugador es el número de posiciones o intersecciones vacías que ha rodeado más el número de piedras capturadas por él. Gana el que tiene más puntos.

EL GO EN ESPAÑA

Madrid
Círculo Catalán
Plaza España, 6

Barcelona
Asociación de Vecinos de Gracia
Salinas, 10 - Tel. 213 80 58

Casal de Sarriá
Eduardo Conde, 22-42

Valencia
Club de Go
Tel. 332 29 60 (Att. Srta. Marien)

Sevilla
Club de Go
Att. Sr. Pedro R. de la Borbolla
San Antonio María Claret, 15

Sonimag 84

22 Salón Internacional de la Imagen, el Sonido y la Electrónica

Barcelona del 1 al 7 de Octubre 1984

**TV, VIDEO, HIFI DOMESTICO,
VIDEOJUEGOS, VIDEOPRODUCCIONES,
ORDENADORES DOMESTICOS,
INSTRUMENTOS MUSICALES,
ILUMINACION ESPECTACULAR,
SONIDO PROFESIONAL,
ANTENAS, RADIOAFICION,
EMISORAS DE RADIO Y TV**

IBERIA TRANSPORTISTA OFICIAL



Feria de Barcelona

Av. Reina M.ª Cristina. Barcelona 4 - España
Telex 53117 / 50458 FOIMB-E

made in KIM


¡¡ ES MEDIANOCHE TODOS A TRABAJAR !! O MAÑANA MISMO DEVUELVO EL VIDEO... ¿ME OÍS?

AVENTURA CONCURSO

Rick Deckard

EN BUSCA DE ELDORADO

de Armando S. Blume

Otra fascinante aventura de nuestro héroe intemporal, el legendario "blade runner" Deckard. Esta vez viaja al Mundo Perdido de Venezuela, iniciándose en la búsqueda del mítico El Dorado, el sueño utópico que a lo largo de los siglos ha alucinado a los grandes conquistadores. Tú puedes compartir sus peripecias y descubrir el fabuloso tesoro de los incas. ¡Adelante, amigo lector!

Rick Deckard se hallaba tranquilamente en su casa entretenido con la videopantalla de su ordenador IBM Computer 7000, manejando con su habitual destreza el mando a distancia "Lucky Player" de sofisticada tecnología y esparciéndose en su videojuego favorito, el Stars War componente 19.º. Rick se recreaba eliminando a los monstruos galácticos y a las naves espaciales del Imperio, utilizando alternativamente su rayo multiláser de patente japonesa o sus torpedos aéreos "Cosmopolitan" de excepcional precisión. La pericia de Deckard convertía en victoriosos a los míticos héroes de la videopantalla, el magnífico Skywalker y el arriesgado Han Solo, leyendas vivas de toda la Galaxia y arquetípicos personajes del "Western Espacial". Nuestro amigo Rick se anotaba siempre una puntuación de maestro consumado.

Finalizada la partida, el "blade runner" decidió emprender un viaje en su Máquina del Tiempo, su "hobby" predilecto. No había ningún peligroso Nexus 7 rondando por Los Angeles y podía tomarse una jornada de interesante aventura intemporal, lo que siempre le proporcionaba un placer supremo: trasladarse a oscuros acontecimientos del pasado o dilucidar misteriosas incógnitas del futuro.

Se introdujo en su artefacto, el viejo H.P. de segunda mano, y, tras las acostumbradas convulsiones de rigor, se sumergió en los profundos huecos del Tiempo y el Espacio.

Tras unos minutos de rápido viaje, la Máquina se detuvo y Deckard respiró tranquilidad observando curiosamente su cronómetro de situación: Santo Tomás de Guayana (Venezuela), 14 de Agosto de 1617. Se había trasladado 400 años hacia el pasado y 3.000 km. de distancia.

–Veamos que suerte nos depara esta pequeña excursión –pensó Rick, descendiendo de la nave.

El paisaje que pudo contemplar le dejó totalmente anonadado, a pesar de ser el valeroso "blade runner" terror de replicantes. El espectáculo que se abría ante sus ojos era de una belleza insólita e indescriptible: enormes plataformas de granito surgían como gigantescos castillos medievales, de escarpadas paredes verticales y cumbres notablemente llanas y cubiertas de nubes. Formidables estructuras de soberbia apariencia, formaciones rocosas de profundos abismos con una misteriosa vida vegetal. Al fondo, una alta cascada presidía la imagen como el techo del mundo.

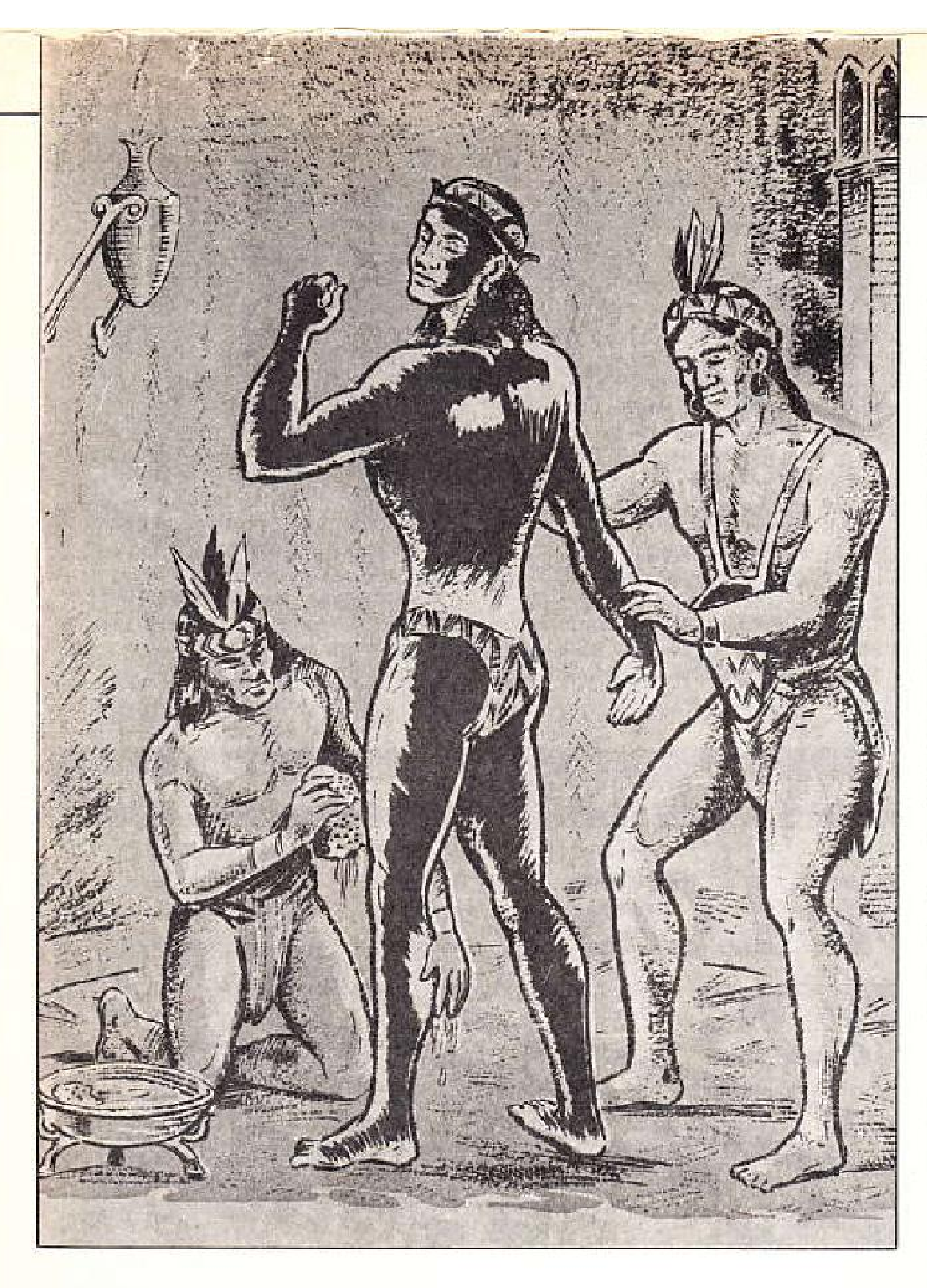
Al instante, Deckard rememoró sus lecturas juveniles y recordó el viejo libro de Conan Doyle. Efectivamente, se hallaba en el Mundo Perdido, una zona casi desértica de Venezuela que constituía el espectáculo más grandioso del planeta Tierra y donde los primitivos conquistadores habían sospechado se ubicaba el mítico El Dorado, la ciudad de oro y diamantes, permanente utopía en la imaginación de todos los aventureros que en el mundo han sido.

A un centenar de metros, nuestro héroe observó unas antorchas y supuso que se trataba de un grupo de expedicionarios que estaban acampados al pie de las montañas. La curiosidad de Rick le impulsó a acercarse a los puntos luminosos que destacaban en la tranquilidad del anochecer.

Deckard se acercó pausadamente al centinela y, ante el asombro de éste por la presencia de un tipo solitario de extraño atuendo por aquellos parajes, solicitó ser conducido ante los jefes de la expedición. El perplejo centinela, con su arcabuz a la espalda, le acompañó hasta la tienda de campaña situada en el centro del campamento y donde ondeaba la bandera del Imperio Británico.

Tras unos instantes de espera, nuestro héroe penetró en la tienda y contempló a tres personajes de gran envergadura y noble porte que, sobre una mesa de operaciones, analizaban con detalle unos mapas dispersados.

–Mi nombre es Rick Deckard... y soy un viajero del Tiempo y el Espacio que



regresa del Futuro para experimentar nuevas sensaciones en la Oscuridad del Pasado –manifestó el "blade runner".

–¡Extraordinario! –exclamó el más alto de los tres personajes–. Podrás auxiliarnos en nuestra sublime empresa –siguió comentando–. Estos caballeros son el capitán Lawrence Keymis de la Armada Británica y Don Diego Palomeque de Acuna, Gobernador de la Guayana. Yo soy el guerrero y hombre de letras Sir Walter Raleight, al mando de una expedición de su Majestad el Rey Jacobo de Inglaterra.

–Es un placer, caballeros –contestó Deckard cortésmente– ¿Cuál es el propósito de vuestra expedición?

–Partimos en Plymouth con una flota de ocho embarcaciones y arribamos a Trinidad felizmente, nos adentramos en el Orinoco hasta Santo Tomás de Guayana con el legendario sueño de descubrir la ciudad de El Dorado, cúmulo de las mayores riquezas de toda Sudamérica. Siguiendo las rutas trazadas... –continuó Sir Walter Raleight– por conquistadores de la talla de Alexander Humbolt, Felipe Von Hutten o Sebastián de Bellarcázal, pretendemos hallar la localización exacta de la Ciudad Dorada, llamada Manoa por los nativos.

–¿Y cómo suponéis, caballeros, que os halláis en el camino acertado? –preguntó Rick Deckard.

–Creemos... –respondió Don Diego Palomeque–... que nuestro objetivo se encuentra en la región de la Guayana Venezolana, según la leyenda de Tamanaco. Tamanaco fue el príncipe Dorado, indio de la tribu de los Omapuas, descendientes de los incas y fabulosamente ricos, que habitaban en Manoa, ciudad fantástica a orillas del lago Parimé. El Dorado, que suposo la muerte de Don Pedro de Ursúa y el delirio de Don Lope de Aguirre, es la más bella leyenda conocida por la imaginación del hombre autóctono de América. El noble Tamanaco era una especie de "Dios vivo": todos los días sus vasallos se untaban sus cuerpos con resinas y colorantes, cubriéndose enteramente con polvo de oro como si fuera un hábito. Tras una lucha encarnizada, el gran cacique Tamanaco fue apresado por Hernando de la Cerda por no divulgar el camino de Manoa y el secreto de El Dorado. Prisionero y torturado, murió en las garras de un feroz perro de presa en mortal combate, convirtiéndose en el gran defensor de los territorios aborígenes y en un guerrillero de la libertad. La ruta de Manoa no fue revelada, pero tenemos fundadas sospechas de que la mítica ciudad se halla en la cumbre del Roraima, la Montaña Sagrada, a siete días de viaje de nuestra situación.

–Permitidme colaborar en vuestra sublime empresa –afirmó el valeroso "blade runner".

–Os agradecemos vuestra ayuda –expresó satisfecho Sir Walter Raleight–... Porque, según los mapas que hemos estudiado, existen tres puntos claves en el Roraima donde podría ubicarse la Ciudad Dorada de Tamanaco: EL VALLE DE LOS CRISTALES, LA ZONA DE LOS LABERINTOS DEL NORTE o LA CUENCA DEL RIO ARABOPO.

–¿En cuál de ellos se hallará el fabuloso tesoro? –pensó Rick Deckard.

¿Podrías tú adivinarlo, amigo y joven lector?

SOLUCION

(TRES POSIBILIDADES)

EL MISTERIO DE KEOPS

EL CAMINO DE LAS VANIDADES

EL CAMINO DE LAS VANIDADES conduce a la cámara mortuoria donde reposa el sarcófago de Keops desde el año 2.700 antes de J.C. Sólo un cuerpo momificado resta de su pretérita gloria. Junto a la tumba del Faraón se hallan los esqueletos de los sacerdotes que, fieles hasta la muerte, acompañaron a su Amo en el Eterno Viaje. Asimismo, se encuentra un esqueleto más diminuto. Este pertenece a Nelipher, la mujer de Keops, cuya perversa ambición la condujo a la traición y al asesinato, quedando sepultada en la tumba por los artilugios de arena que sellaron con piedra el ingenioso laberinto de la Pirámide. Vanitas vanitates.

LA SENDA DEL PODER Y LA FORTUNA

LA SENDA DEL PODER Y LA FORTUNA conduce a una gran sala cercana a la cámara del sarcófago. Es la sala del tesoro del Faraón Keops, la mayor acumulación de oro y piedras preciosas que haya poseído hombre alguno, debida a sus conquistas, saqueos y tributos. Pero en 1881, el año de nuestra historia, la Pirámide había sido ya violada —ante el asombro de William F. Petrie— por los beduinos del desierto, saqueadores de tumbas, que se habían apoderado durante siglos de los tesoros faraónicos. La gran sala estaba completamente vacía.

LA FUENTE DE LA SABIDURIA

El más largo y peligroso de los pasadizos, saturado de trampas y equívocos, el de LA FUENTE DE LA SABIDURIA nos depara, amigos lectores, el más bello y mágico secreto de la Pirámide, su más preciado tesoro y, a la vez, su más profundo misterio. Su tortuoso camino conduce a la cámara espiritual del Faraón, donde yace majestuosa y respetada por el tiempo y la erosión LA NAVE SAGRADA DE KEOPS, embarcación cósmica que permite viajar por la eternidad, el tiempo y el espacio. Los secretos arcanos de la Nave conservan los papiros sagrados de Keops, todos los conocimientos de su civilización que fueron acumulando durante milenios las mejores mentes de su tiempo: físicos, matemáticos, arquitectos y geómetras. La fuente de la sabiduría que permanece inviolable en la inmensidad del Universo.

GANADORES DEL CONCURSO AVENTURA, RICK DECKARD

EL ORO DE LOS TEMPLARIOS



Entre los cientos de cartas recibidas con la respuesta correcta, que ya dimos a conocer en el número anterior, hemos sorteado las diez siguientes:

- **Julián Feijoo – La Coruña.**
- **Pedro J. Rodríguez – Cádiz.**
- **José Alegre Morales – Getafe (Madrid).**
- **Miguel A. Llanos Mora – Cáceres.**
- **Josep Casajoana Mora – Malgrat de Mar (Barcelona).**
- **Josefina Pérez Castillejo – Zaragoza.**
- **Fernando Cepeda Solera – Madrid.**
- **Lino José Ugarte – Valencia.**
- **Miguel Ribas – Barcelona.**
- **Abigail Llort Borrás – Gavá (Barcelona).**

Cada uno de los aquí nombrados recibirán un fantástico juego de estrategia electrónico, denominado "The Generals".

A todos los que nos han escrito un abrazo fuerte de SUPER JUEGOS, con el deseo de que la próxima vez les toque.

A los ganadores nuestras felicitaciones y que lo disfruten en sus próximas vacaciones.

SOLUCION AL CONCURSO RIC DECKARD

EN BUSCA DEL DORADO

LLEVARE A RICK DECKARD POR EL CAMINO

1	2	3

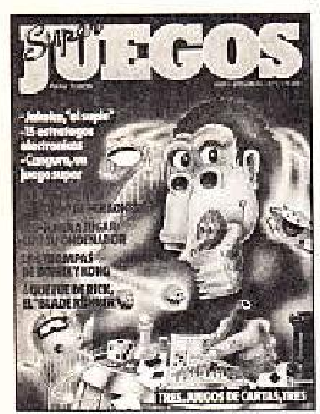
NOMBRE Y APELLIDOS .... EDAD ....

CALLE .... N.º .... Pta. ....

CIUDAD .... PROVINCIA ....

¿YA TIENES TODOS LOS NUMEROS DE SUPER JUEGOS

¡No te lo pierdas! Coleccionar nuestra revista es hacerte con una lodoteca que te permitirá jugar con tus amigos. Te lo vamos a explicar. Los contenidos de nuestros números atrasados te abren las puertas al más divertido de los universos.



N.º 1



N.º 2



N.º 3



N.º 4

SUPERJUEGOS N.º 1

Con este número aprenderás a jugar al **backgammon,** el juego milenario de los faraones. **Rick Deckard** nuestro particular detective te planteará un apasionante problema de investigación y aventura. Te enseñamos **tres juegos de cartas con los que pasar una agradable tarde en compañía de tus amigos. Te regalamos un juego de tablero:** "Canguro". Si tienes un **ordenador** podrás programar tu propio **videojuego...** y hablando de videojuegos te enseñamos cómo sacar el máximo de puntuación en el **Donkey Kong.** Además nuestras secciones de noticias y el maravilloso suplemento **Jakeka** lleno de crucigramas, sopas de letras, problemas de lógica, y mil cosas más.

SUPERJUEGOS N.º 2

Si te gustan los juegos complicados aprende a jugar al Mah-Jong y de paso entérate cómo fabricarte uno por muy poco dinero.

En este número de Rick Deckar investiga con nosotros a **Jack, el destripador.** Aquí nuestro juego de regalo es "Severiano", un golf de sobremesa. También puedes aprender a jugar tres variantes del **dominó,** como vencer el videojuego **Phoenix** y si tienes un ordenador, cómo programarlo para hacerte un **videojuego de laberintos.** Y también nuestras secciones fijas de las que estrenamos **el correo de los lectores...** y cómo no **Jakeka,** plagado de mil pasatiempos... para ti o para tus padres.

SUPERJUEGOS N.º 3

Te enseñamos el **Pente,** un juego de la Antigua Grecia que cuenta con **millones de seguidores en todo el mundo.** En esta ocasión nuestro detective temporal **Rick Deckard** viaja a la Edad Media para **descubrir el tesoro de los caballeros Templarios.** Nuestro **juego de regalo** de este número es un magnífico **wargame** a todo color sobre **la guerra Irak-Irán.** Te enseñamos los secretos para **ganar al Defender,** y un juego de cartas españolas. Si tienes un **ordenador** te enseñamos cómo programar un sensacional **videojuego de ski.** Y como cada mes nuestro suplemento **Jakeka** y nuestras habituales secciones fijas: **Walkie-Talkie, Bit-bit** y **Monitor, para que estés al tanto de todas las novedades del mundo de los juegos tradicionales y electrónicos.** ¿Qué más puedes pedir por 175 pesetas?

SUPERJUEGOS N.º 4

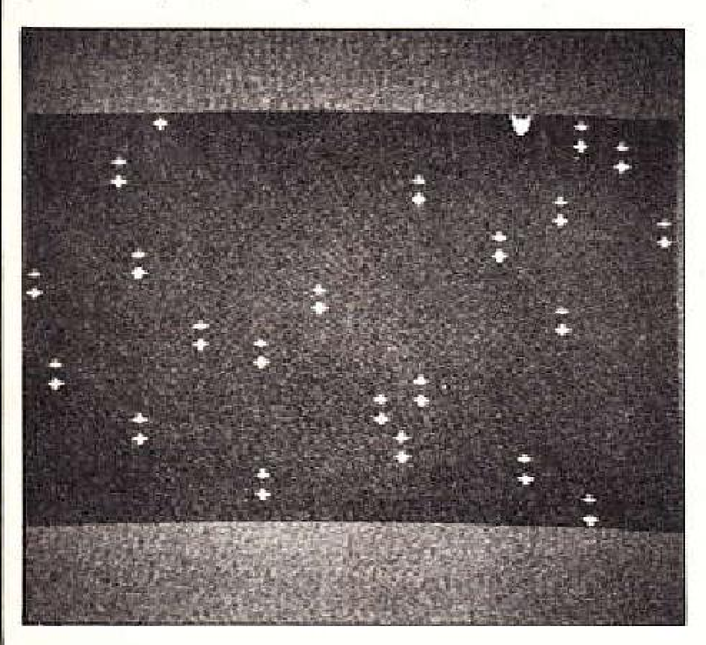
El juego de **"El Señor de los Anillos"** es verdaderamente apasionante, ya que reúne las características del tablero tradicional y las posibilidades de imagen de los videojuegos. Nuestro amigo **Rick Deckard** visita la antigua **Pirámide de Keops** y topa con tres caminos misteriosos. El poker español es **el Giley,** un divertimento de cartas muy entretenido. **Kron, el bosque maldito** es un sensacional juego, cuyo tablero te regalamos. Te contamos cómo se hace un programa de ordenador y te regalamos un listado de un juego para que lo piques en tu ordenador personal. Se trata del Columbia. Te explicamos el modo de ganar jujando al **Q-bert** en las máquinas de calle. Además, como siempre, nuestro suplemento de pasatiempos, **Jakeka,** y las secciones de **Monitor** y **Bit-bit.**

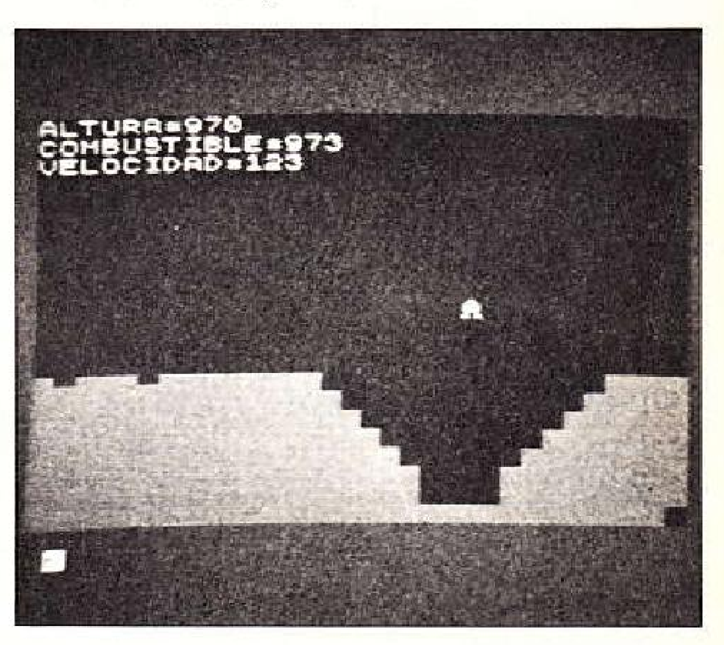
RELLENA ESTE BOLETIN Y ENVIALO A: **MANHATTAN TRANSFER, S.A.**
C/. PADUA, 82 entlo. 1.ª BARCELONA-6
ADJUNTANDO TALON A NOMBRE DE
MANHATTAN TRANSFER, S.A.

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION ....
POBLACION ....
PROVINCIA ....
Tel.: ....
Deseo recibir los n.º .... de SUPERJUEGOS
a PTAS. 175.-

LOS ANILLOS DE SATURNO

Un programa para tu ordenador Spectrum en el que podrás poner toda tu pericia como piloto espacial al pretender posar tu nave en el maravilloso planeta de los anillos.





Una mini-cadena de juegos va a ocupar en este número nuestra atención. Para todos aquellos que tengais un SPECTRUM y esteis dispuestos a teclear durante unos minutos, hemos combinado dos sencillos juegos-programas bastante conocidos (de los que existen múltiples variantes), para conseguir una secuencia de juego que cree partidas más largas y amenas.

Habréis conocido sin duda todo tipo de juegos sencillos cuya meta es muy determinada: matar marcianos, conducir coches, saltar obstáculos, etc. Las partidas no suelen durar mucho y en poco tiempo se vuelven monótonas porque se llegan a conocer de memoria los pasos a dar. Esto resta interés a cualquier juego. Para evitar que esto suceda, han aparecido juegos "compuestos" que combinan en sí mismos varios juegos más o menos sencillos, que se suceden los unos a los otros a medida que se van superando pantallas como si se tratase de una cadena de pruebas. Así el juego llega a convertirse casi en un reto o concurso, pues no todo el mundo supera pantallas con la misma habilidad. En nuestro caso no existirán grandes dificultades, pues para empezar a introducirnos en el tema de juegos encadenados hemos escogido sólo dos, y ambos muy sencillos pero no menos amenos. Se trata de una combinación entre un "remake" del antiguo TESLTAR y otro del ALUNIZAJE, en este caso será SATURNIZAJE.

La primera parte del juego consistirá en atravesar con sumo cuidado los "Anillos de Saturno", procurando evitar su estructura y cualquier partícula que flota en torno a ellos. Una vez rebasos los Anillos hay que aproximarse al planeta y, en un cambio de pantalla llegaremos a la segunda parte del juego que consistirá en alunizar en su superficie.

Para poder aterrizar en la superficie habremos de controlar con atención los distintos marcadores que aparecen en pantalla, pues es un proceso delicado, ya que, en el momento de tomar contacto nuestra velocidad terminal no debe superar los 15 km/h.; porque de lo contrario los amortiguadores de nuestra nave no lo resistirían y la misión fracasaría.

El programa indica qué teclas hemos de utilizar para poder jugar y los puntos de cada fase aparecen al final de las mismas.

Pablo Oncina Marin.
(Dep software de SuperJuegos).

```
1 LET a$="+": LET p=0: LET v=3: LET b=1: LET c=10
2 POKE USR "p",BIN 10000001
3 POKE USR "p"+1,BIN 11000011
4 POKE USR "p"+2,BIN 01011010
5 POKE USR "p"+3,BIN 01111110
6 POKE USR "p"+4,BIN 01111110
7 POKE USR "p"+5,BIN 00111100
8 POKE USR "p"+6,BIN 00111100
9 POKE USR "p"+7,BIN 00011000
10 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: CLS
11 PRINT "CONTROLE LA DIRECCION CON:": PRINT : PRINT "Z...izquierda      X....derecha": FOR x=0 TO 1000: NEXT x
20 INK 6: POKE 23692,255: PRINT AT 21,INT (RND*32);a$: INK 7: PRINT
25 IF ATTR (0,c)=6 THEN GO TO 100
30 PRINT AT 0,c;"P": LET p=p+10: IF p>b*5000 THEN GO TO 200
31 IF INKEY$="z" AND c>0 THEN LET c=c-1
32 IF INKEY$="x" AND c<31 THEN LET c=c+1
50 GO TO 20
100 CLS : PRINT AT 10,10;"BOOOOUMMMM!!!!": FOR x=1 TO 100: BEEP .01,RND*x/2: NEXT x
101 LET v=v-1: IF v=0 THEN GO TO 2000
102 GO TO 10
200 CLS : IF b=1 THEN PRINT AT 5,5;"PRIMER ANILLO SUPERADO": LET p=p-10: PRINT AT 7,11;"PUNTOS=";p
201 IF b=2 THEN PRINT AT 5,5;"SEGUNDO ANILLO SUPERADO": LET p=p-10: PRINT AT 7,11;"PUNTOS=";p
202 IF b=3 THEN PRINT AT 5,5;"TERCER ANILLO SUPERADO": LET p=p-10: PRINT AT 7,11;"PUNTOS=";p
203 FOR x=0 TO 50: BEEP .1,x: NEXT x
210 IF a$="*" THEN LET a$="O": LET b=2: GO TO 10
220 IF a$="O" THEN LET a$="+": LET b=3: GO TO 10
300 FLASH 1: PRINT AT 9,4;"PREPARESE PARA ATERRIZAR": FOR x=1 TO 50: BEEP .1,RND*50: NEXT x: FLASH 0
310 PRINT "      CONTROLE SU VELOCIDAD          CON LAS TECLAS NUMERICAS"
320 FLASH 1: PRINT " PULSE UNA TECLA PARA CONTINUAR": FLASH 0
330 IF INKEY$="" THEN GO TO 330
340 CLS : INK 2: PRINT AT 14,0;"[graphics]";: LET a=2100: LET w=50: LET f=500
400 INK 4: FLASH 1: PRINT "[graphics]";: INK 2: FLASH 0: PRINT "[graphics]";: LET a=1800: LET w=50: LET f=1000
405 INK 7
410 PRINT AT 0,0;"ALTURA=    ": PRINT AT 0,0;"ALTURA=";a
411 PRINT "COMBUSTIBLE=      ": PRINT AT 1,0;"COMBUSTIBLE=";f
412 PRINT "VELOCIDAD=     ": PRINT AT 2,0;"VELOCIDAD=";w
500 POKE USR "p",BIN 00011000
501 POKE USR "p"+1,BIN 00111100
502 POKE USR "p"+2,BIN 01111110
503 POKE USR "p"+3,BIN 01111110
504 POKE USR "p"+4,BIN 01111110
505 POKE USR "p"+5,BIN 11111111
506 POKE USR "p"+5,BIN 00100100
507 POKE USR "p"+6,BIN 01000010
508 POKE USR "p"+7,BIN 11100111
510 PRINT AT 20-a/100,21;"P"
530 LET w=w+5: LET t$=INKEY$
540 IF t$="" THEN LET t$="0"
541 LET t=VAL (t$): LET f=f-t: IF f<0 THEN LET f=0: LET t=0
549 PRINT AT 20-a/100,21;" "
550 LET w=w-t: LET a=a-INT (w/2)
555 IF a<=0 THEN IF w>16 THEN GO TO 1000
556 IF a<=0 THEN CLS : PRINT AT 10,10;"FELICIDADES": PRINT "        PUNTOS=";p+f*10: GO TO 2000
560 GO TO 410
1000 CLS : PRINT "CHOCO POR EXCESO DE VELOCIDAD": PRINT : PRINT : PRINT "NO HAY BONUS"
2000 FOR x=0 TO 1000: NEXT x
2001 CLS : PRINT " PULSE UNA TECLA PARA EMPEZAR "
2010 IF INKEY$="" THEN GO TO 2010
2020 RUN
```

LA p QUE APARECE ENTRE COMILLAS EN LAS LINEAS 30 Y 510 ES EL RESULTADO DE PONER graphics Y PULSAR p

PUZZLE DE NUMEROS

Este listado es para que te diviertas con tu ordenador SORD M-5. Se trata de un juego apasionante en el que –después de programarlo– pones a funcionar a tope el sentido de la lógica.

```
10 Print "█":view 1,0,30,23:dim D(4,4)
20 for I=124 to 183:stchr "0000000000000000" to I:next
30 let C$="":for I=0 to 7:let C$=C$+right$(hex$(vpeek(&2000+42*8+I)),2):next:for I=124 to 156 step 4:stchr C$ to I:next
40 let C$="":for I=0 to 7:let C$=C$+right$(hex$(vpeek(&2000+49*8+I)),2):next:for I=160 to 180 step 4:stchr C$ to I:next
50 for I=1 to 15:let C$="":for J=0 to 7:let C$=C$+right$(hex$(vpeek(&2000+8*(48+(I mod 10))+J)),2):next
60 stchr C$ to 123+I*4:next
70 for I=1 to 15:scod I,120+4*I:next:mag 3:for I=1 to 4:scol I,10:next
80 for I=5 to 8:scol I,6:next:for I=9 to 12:scol I,4:next:for I=13 to 15:scol I,12:next
90 for I=4 to 6:stchr rpt$(16,"7")to 128,I:stchr rpt$(16,"1")to 150,I:next
100 cls 128:for I=3 to 21:if I=7 or I=12 or I=17 then next else for J=0 to 3:Print cursor(6+J*5,I);"████":next:next
110 for I=1 to 4:for J=1 to 4:loc(I-1)*4+J to 6*8+(J-1)*5*8,3*8+(I-1)*5*8:next:next
120 Print cursor(1,1);rpt$(30,"█");cursor(1,1);"DIFFICULTY ( 1 ABOVE ) ";:input DI:if DI<1 then Print "█":goto 120
130 Print cursor(1,1);rpt$(30,"█");cursor(15,1);DI
140 for I=1 to 4:for J=1 to 4:let D(I,J)=(I-1)*4+J:next:next:let D(4,4)=0
150 let BV=4:let BX=4:randomize:for I=1 to DI
160 let V=rnd(3):if V=0 and BV<>1 then let CV=BV-1:let CX=BX:gosub 410:goto 200
170 if V=1 and BX<>4 then let CV=BV:let CX=BX+1:gosub 410:goto 200
180 if V=2 and BV<>4 then let CV=BV+1:let CX=BX:gosub 410:goto 200
190 if V=3 and BX<>1 then let CV=BV:let CX=BX-1:gosub 410:goto 200 else goto 160
200 next
210 let A$=inkey$:if A$="" then goto 230
220 if A$="h" then goto 320
230 if A$="/" and CV<>1 then let V=0:let CV=BV-1:let CX=BX:gosub 410:goto 270
240 if A$=";" and CX<>4 then let V=1:let CV=BV:let CX=BX+1:gosub 410:goto 270
250 if A$="@" and CV<>4 then let V=2:let CV=BV+1:let CX=BX:gosub 410:goto 270
260 if A$=":" and CX<>1 then let V=3:let CV=BV:let CX=BX-1:gosub 410:goto 270 else goto 210
270 let P=P+1:Print cursor(1,1);P;"TIME":for I=1 to 4:for J=1 to 4:if D(I,J)<>(I-1)*4+J then goto 210
280 if I=4 and J=3 then goto 290 else next:next
290 Print "█";:for I=1 to 1000:next:Print "█";
300 Print cursor(1,22);"REPLAY (y/n) ?":let Z$=inkey$:if Z$<>"y" and Z$<>"n" then goto 300
310 if Z$="y" then let P=0:let PP=0:goto 100 else end
320 Print cursor(1,1);"GIVE UP";rpt$(23,"█")
330 if PP>750 then Print "█":goto 300
340 for I=PP to 1 step-1:let V=vpeek(15360+I)
350 if inkey$="" then goto 350
360 if V=0 then let CY+BY+1:let CX=BX:gosub 410:goto 400
370 if V=1 then let CY=BY:let CX=BX-1:gosub 410:goto 400
380 if V=2 then let CY=BY-1:let CX=BX:gosub 410:goto 400
390 if V=3 then let CY=BY:let CX=BX+1:gosub 410:goto 400
400 next:goto 300
410 let PP=PP+1:if PP>750 then goto 420 else vpoke 15360+PP,V
420 loc D(CY,CX)to 6*8+(BX-1)*5*8,3*8+(BY-1)*5*8
430 let D(BY,BX)=D(CY,CX):let D(CY,CX)=0:let BY=CY:let BX=CX:return
```

PUZZLE DE NUMEROS

Pulse RUN. El ordenador 15 recuadros numerados y nos pregunta el número de cambios que deseamos realizar preguntándonos el grado de dificultad (mínimo 1). Cuán más alto sea el número entrado, mayor es el grado de dificultad. Si entra un número entre 30 y 50 es un buen punto para empezar. Una vez entrado el número, el ordenador mueve las piezas tantas veces como el número entrado. El juego se inicia en el momento en que el ordenador ha mezclado las piezas.

Las teclas para mover las piezas son las cuatro flechas.

Las piezas se mueven solo dentro del recuadro. El ordenador cuenta el número de veces que movemos una pieza, y lo muestra en el marcador en la esquina superior izquierda de la pantalla. Este número debe ser menor que el número entrado al principio al ordenador ya que éste mueve las piezas de una forma muy ineficaz.

Si al principio del juego en pantalla aparecen las piezas ya en el orden correcto, mueve por lo menos una vez una de las piezas y el juego termina.

Si no consigues terminar el puzzle puedes pedir ayuda al ordenador. Pulsa una "H" y en pantalla aparece un mensaje de ayuda. Después pulse cualquier tecla a fin de mover una a una todas las piezas a su posición correcta, hasta que el puzzle este completo.

Si el número de movimientos es superior a 750, el ordenador no es capaz de terminar el puzzle y el juego termina.

Una vez finalizado el juego, el ordenador pregunta si desea volver a jugar, "REPAY (Y/N)?". Pulse Y si desea repetir o N si ya tiene bastante. Para aquellos que hayan terminado el puzzle con la ayuda del ordenador esperamos que deseen repetir.

Programa:

Este programa esta escrito en modo GII, esta dividido en cuatro partes –entrada, mezcla, movimiento y ayuda. El ordenador, lee los datos de las líneas, 0 a 9 y el carácter "*" de la VRAM. Se utilizan 15 sprites a fin de crear los 15 recuadros, los cuales aparecen en pantalla en MAG 3.

Las piezas se mueven utilizando una instrucción random de 0 a 3 cada uno correspondiente a una pieza. De esta forma cuando una pieza debe moverse fuera del marco, volvemos a calcular un número aleatorio.

La respuesta cuando pedimos ayuda se produce, partiendo de la distribución primera, sin hacer caso de los movimientos que se hayan realizado y creando el proceso inverso al del principio del programa. Si el número de movimientos realizados por usted y por el programa, superan los 750, la memoria de VRAM, no puede contener todos los movimientos y el programa no puede ayudarle. El movimiento de las piezas se procesa en las líneas, 410 a 430.

Si desea cambiar el color de una pieza, cambie el color mediante la instrucción "SCOL, I" en las líneas 70 y 80 al color deseado. Para cambiar el color de fondo de una pieza, cambie el número entre comillas de la instrucción STCHR RPT‡ (16,"7"), al número deseado.

LISTA DE VARIABLES

D	:	Número representado.
C‡	:	Longitud de los números
DI	:	Grado de dificultad
V	:	Número para fijar la dirección de movimiento.
BX, BY	:	Punto donde falta una pieza
CX, CY	:	Situación de la pieza a mover
A‡	:	Dirección de movimientos
P	:	Número de movimientos realizados por jugador
PP	:	Número de movimientos realizados por jugador o por la máquina.

MAPA DEL PROGRAMA

10	:	Imagen inicial
20-110	:	Presentación de pantalla
120-130	:	Grado de dificultad
140-200	:	Mezcla de números
210-310	:	Movimiento
320-400	:	Ayuda
410-430	:	Subrutina para mover las piezas.

SUSCRIPCION • SUSCRIPCION • SUSCRIPCION

Deseo suscribirme por 12 números a SUPER JUEGOS por la cantidad de ...... ptas., que haré efectivas mediante (marque lo que corresponda).

– Cheque bancario al portador .... ☐

Empezando a recibir el número ....

Nombre y apellidos ....

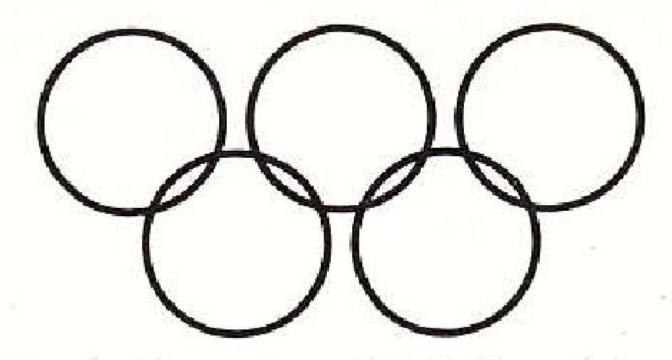
Dirección .... Población ....

D.P. .... Provincia ....

TARIFAS: España: Por correo normal 1.750 ptas.
Europa: Por correo normal 2.100 ptas.
Por avión 2.200 ptas.
América: Por avión 3.100 ptas.

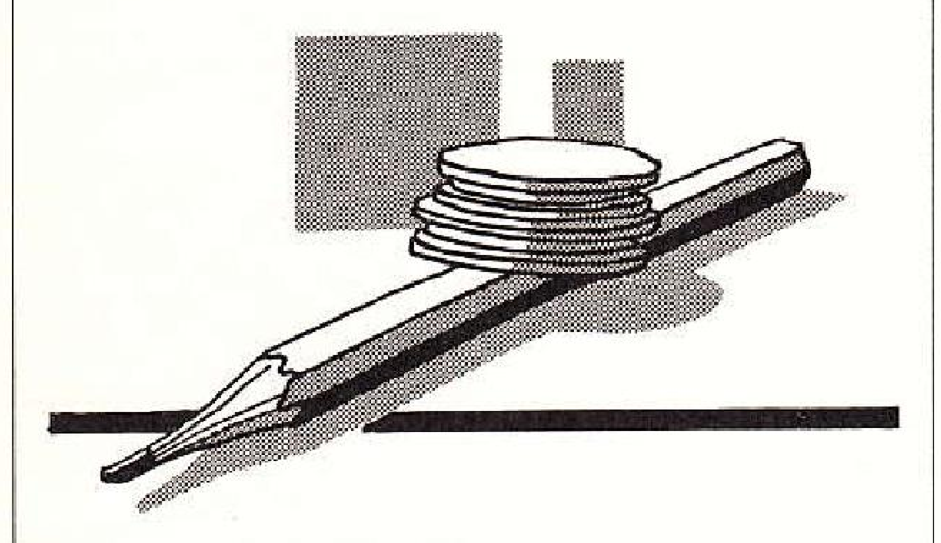
Enviar a:
SUPER JUEGOS - Padua 82, entlo. 1.ª - Barcelona-6 - España

OLIMPIADAS DE SOBREMESA



Hay que estar con los tiempos, por ello mientras atletas de todos los países se esfuerzan por subir al podio olímpico, nosotros te proponemos otra serie de disciplinas deportivas para que celebres tus particulares Olimpiadas de Sobremesa. ¡Ah!, y estos sanos deportes de esparcimiento fisicomental, además de no requerir engorrosos y costosos desplazamientos, no impiden que durante los entrenamientos —e incluso durante la competición— puedas tomarte un café o una cerveza helada, lo cual con los rigores del verano es muy de agradecer.

EQUILIBRIO ACROBATICO



Objetivo: Balancear la mayor cantidad de monedas en una sola pila sobre la parte plana de un lápiz.

Equipo: Un lápiz hexagonal de madera corriente y monedas de diferentes diámetros.

Gimnasio: Una superficie plana.

Reglas: Deposita el lápiz sobre la "pista", apila monedas, una encima de otra hasta que la pila caiga. Al formar la pila puedes utilizar las monedas que desees (ya sean de peseta, duro, 25, 50 ó 100) y en el orden que creas conveniente para guardar el equilibrio.

Puntuación: Un punto por cada moneda (no importa el diámetro) que consigas colocar en la pila antes que se venga abajo.

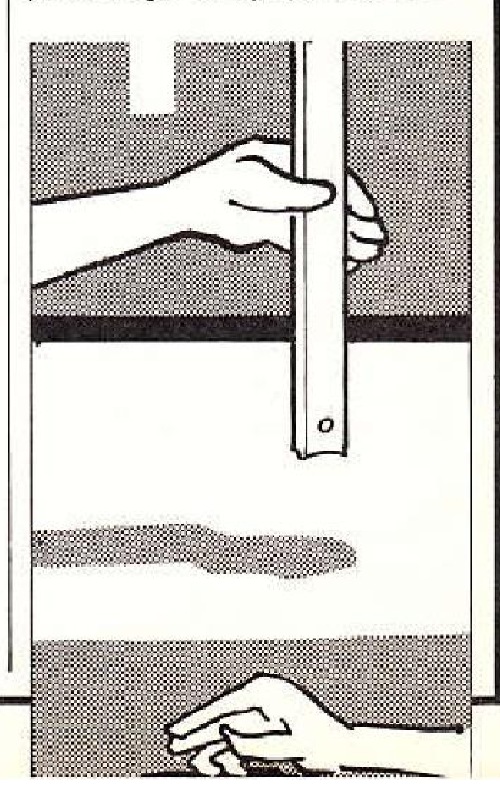
JABALINA

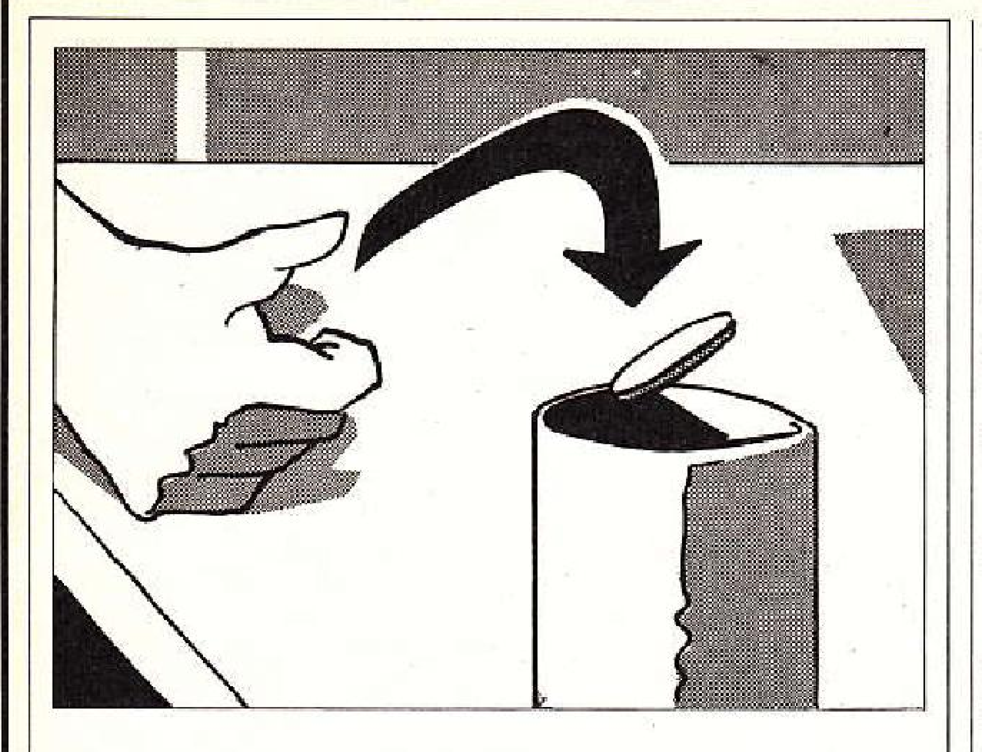
Objetivo: Atrapar una regla de dibujo en el aire. Para ello necesitarás un asistente.

Equipo: Una regla de dibujo de 30 cm.

Reglas: El asistente sujeta la regla por el extremo más próximo al "cero", tal como se ve en el dibujo, y el participante ha de atrapar la regla antes de que caiga al suelo. Para ello el asistente no avisa cuando va a soltar la regla.

Puntuación: El número de centímetros que quedan justo por encima de donde el participante haya agarrado la regla. Están permitidos tres intentos para escoger la mejor puntuación.





BALONCESTO

Objetivo: al igual que en el tradicional juego de "la pulga", lograr encestar el mayor número de monedas dentro de un vaso.

Equipo: Una moneda de cualquier denominación, un vaso y un libro.

Pista: Cualquier superficie plana.

Reglas: Coloca el vaso adosado al libro –con ello lograrás efectos de rebote–, y utiliza tu dedo gordo –ver dibujo– para impulsar la moneda dentro del vaso. Es imprescindible para efectuar tus lanzamientos que el puño de la mano esté apoyado sobre la mesa.

Puntuación: Un punto por cada canasta en diez tiros libres.

PERTIGA

Objetivo: Lograr hacer "saltar" un lápiz por encima de un montón de libros.

Equipo: Un lápiz sin afilar de esos que tienen goma en la parte posterior y varios libros.

Pista: Cualquier superficie plana.

Reglas: Observar la ilustración. Tomando el lápiz por la parte de la punta hay que hacerlo rebotar frente a los libros de modo que con el rebote se logre saltar la pila. Cada jugador hará cuatro intentos por altura y cada vez se irá subiendo la "barra", es decir se añadirán más libros.

Sugerencia: Los lápices nuevos, sin afilar, saltan mejor, ya que son más largos.

Puntuación: Un punto por cada dos centímetros saltados, o su fracción superior.

SALTO DE TRAMPOLIN

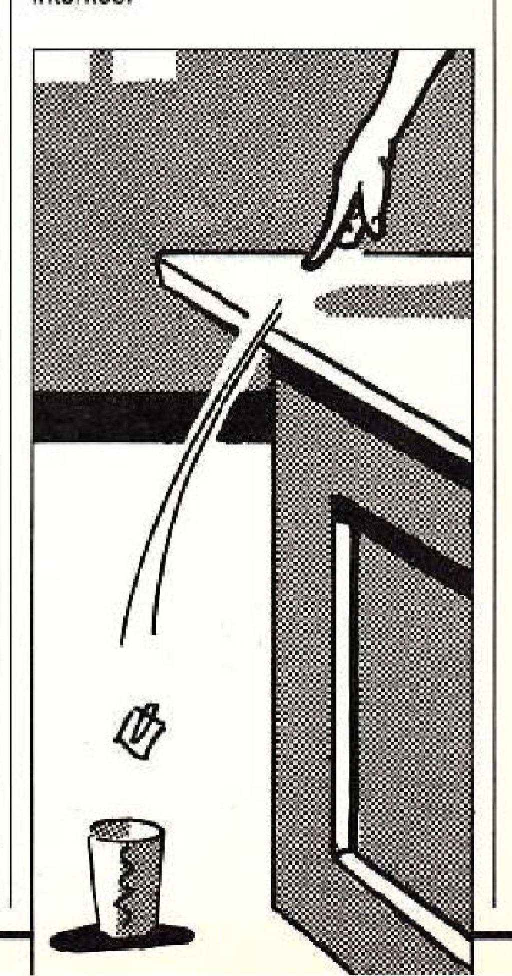
Objetivo: Empujar al saltador desde el canto de una mesa intentando hacerle entrar en el vaso –leáse piscina– situado en el suelo.

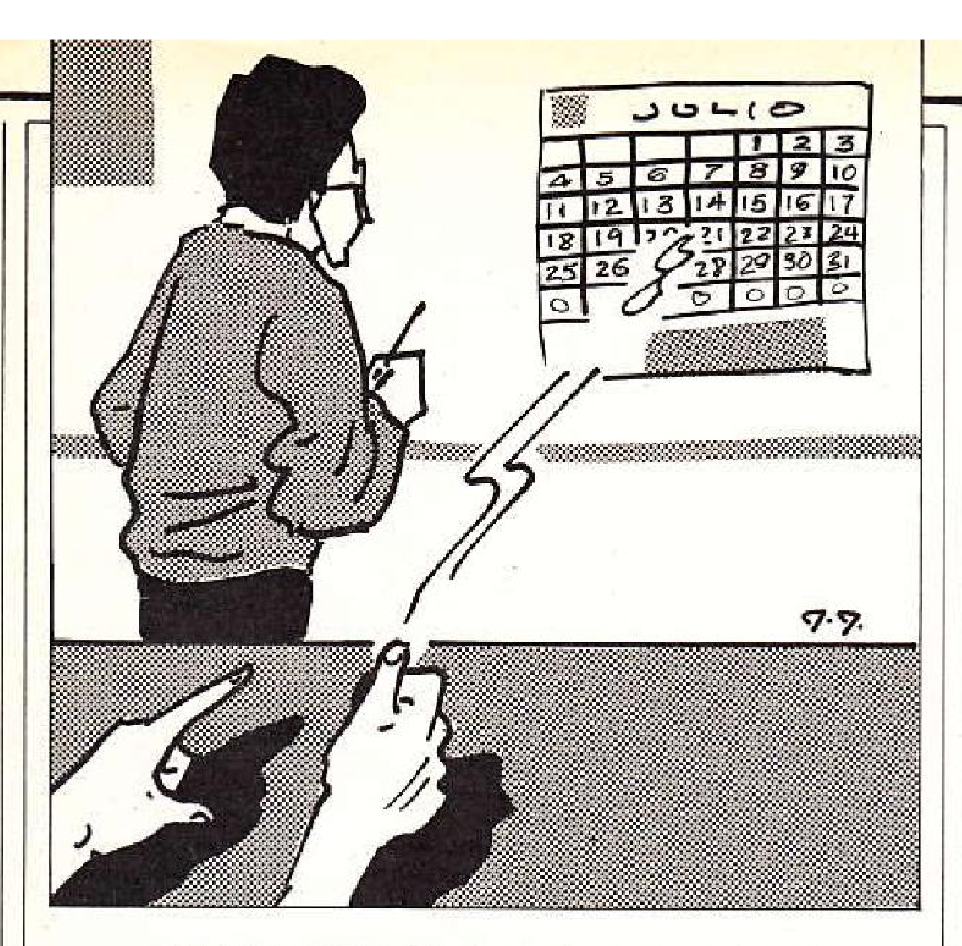
Equipo: Un clip, un sello –o un trozo pequeño de papel– y un vaso.

Trampolín y piscina: El canto de una mesa y un vaso.

Reglas: Cada participante deberá fabricarse su propio "saltador", que puede ser "ajustado" según los resultados obtenidos, doblando o curvando el clip y el papel. Cada atleta puede situar el vaso a la distancia del pie de la mesa que él crea oportuna.

Puntuación: Un punto por cada "saltador" que entre en el vaso en diez intentos.





TIRO CON ARCO

Objetivo: Lanzar una goma elástica contra un calendario intentando hacer la máxima puntuación. Necesitarás un ayudante.

Equipo: Varias gomas elásticas y un calendario de pared.

Campo de tiro: Cualquier pared.

Reglas: Está permitido utilizar cualquier goma del tamaño que sea y el estilo de tiro es libre. El calendario-diana puede ser de cualquier tamaño. La distancia entre el blanco y el "arquero" ha de ser de metro y medio. El ayudante hará las veces de juez y tendrá que controlar y anotar muy rápidamente el lugar donde la goma ha tocado. Sus decisiones serán inapelables.

Puntuación: Se sumarán el valor de las cifras del día donde haya chocado la goma de forma que la mayor puntuación obtenida será el 29, ya que 9 y 2 suman 11 puntos. Cada "arquero" podrá efectuar cinco tiradas cuya suma será la puntuación total obtenida.

LANZAMIENTO DE DISCO

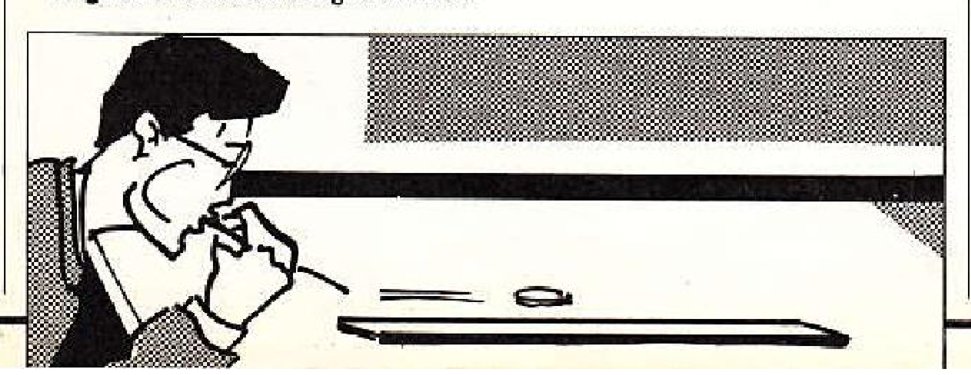
Objetivo: Lograr que una moneda recorra la mayor distancia posible soplando con una paja.

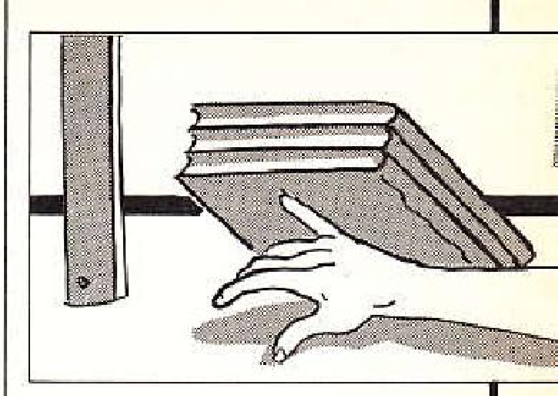
Equipo: Varias monedas –recomendamos las nuevas de peseta pues pesan muy poco–, una regla y varias pajas para refrescos.

Terreno: Cualquier superficie plana.

Reglas: Colocaréis la regla de modo que el "cero" esté encarado hacia el participante. Entonces mediante la pajita soplaréis con fuerza una sola vez.

Puntuación: El número de centímetros logrados es el número de puntos obtenidos. Se harán tres intentos –de un sólo soplo– pudiendo escoger la mayor puntuación.





HALTEROFILIA LITERARIA

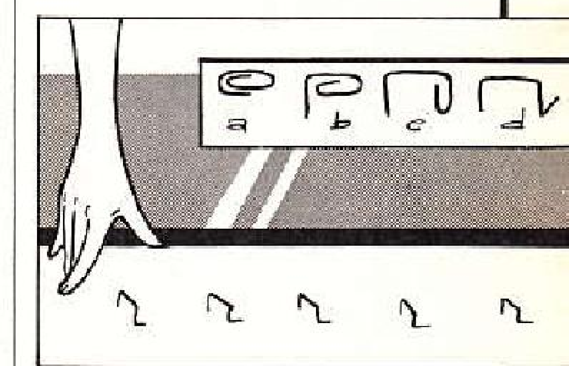
Objetivo: Levantar el mayor número de libros apilados con el dedo meñique.

Gimnasio: Una superficie plana.

Equipo: Varios libros de bolsillo de identico grosor y una regla.

Reglas: Procediendo tal como se ve en el dibujo, hay que intentar levantar la mayor altura de libros posible. Para ello con la regla mediremos la pila de libros levantada.

Puntuación: El número de centímetros mayor que haya sido capaz de levantar el concursante.



CARRERA DE VALLAS

Objetivo: Con los ojos cerrados, hay que saltar sobre las vallas de clips haciendo caer el menor número posible.

Equipo: Cinco clips y un pañuelo para vendarte los ojos.

Pista: Cualquier superficie plana.

Reglas: Tal como ves en el dibujo fabrica cinco vallas utilizando los clips. Coloca las cinco "vallas" dejando un espacio entre ellas según el tamaño de la mano. Ahora con los ojos vendados colocarás el dedo pulgar delante de la primera valla. Has de intentar saltar las siguientes vallas –como si tocases el piano– hasta colocar el dedo meñique entre las dos últimas vallas.

Puntuación: Dos puntos por cada valla en pie.

BLACK-JACK / POKER

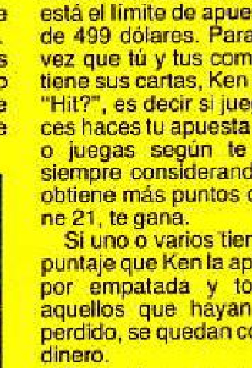


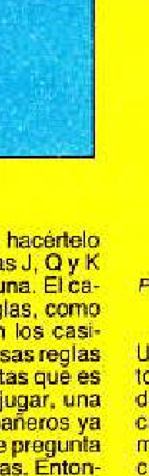
ColecoVision
Consola: ColecoVision
Mandos: Teclado
Jugadores: 1 a 4

POR CLAUDIA TELLO HELBLING

Este cartucho está pensado para los que disfrutan jugando a las cartas, pero que al ser tan despistado siempre tienen el naipe con alguna menos. Con este videojuego puedes optar por hacer una partida de Blackjack, que es una especie de 7½, pero a 21.

El que reparte las cartas es Ken Uston, un tahur de mucho cuidado y bastante pillo, porque si se da la casualidad de que te toque un as, él puede hacértelo valer por 1 o por 11. Las J, Q y K valen 10 puntos cada una. El casino éste tiene sus reglas, como supongo que lo tienen los casinos de adultos. Entre esas reglas está el límite de apuestas que es de 499 dólares. Para jugar, una vez que tú y tus compañeros ya tiene sus cartas, Ken te pregunta "Hit?", es decir si juegas. Entonces haces tu apuesta y te plantas o juegas según te convenga, siempre considerando que si él obtiene más puntos que tú o tiene 21, te gana.

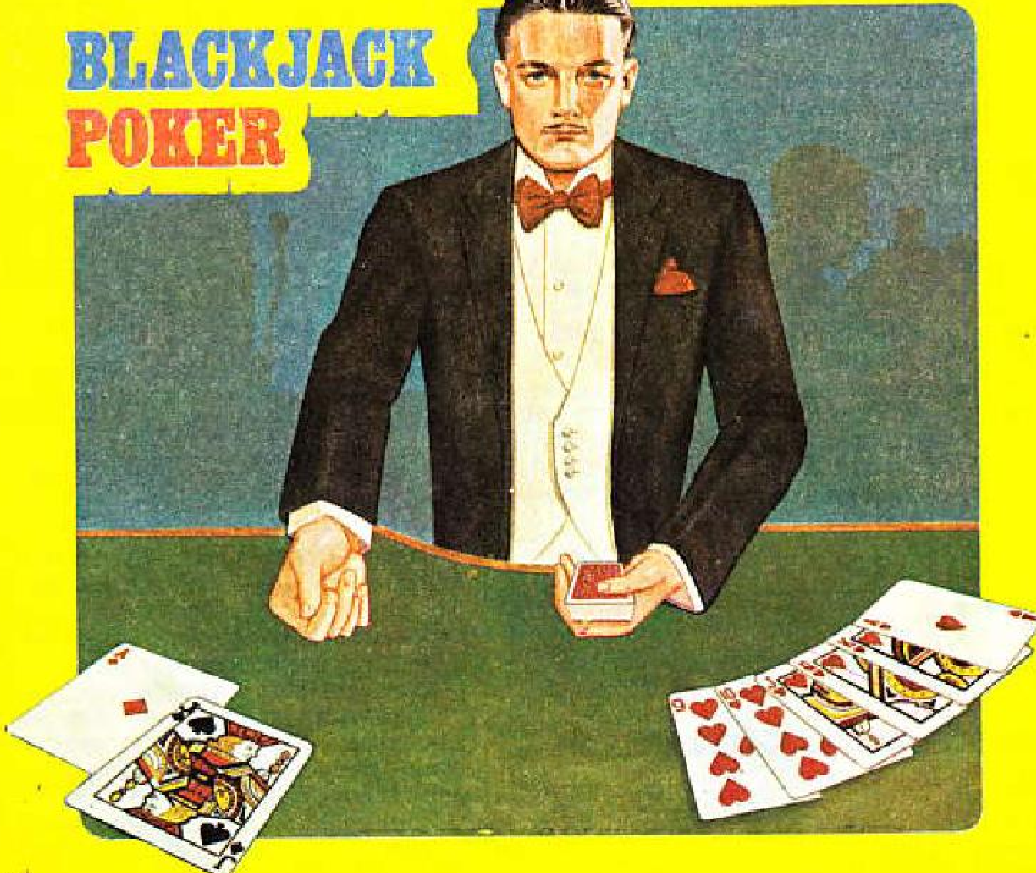




Si uno o varios tiene el mismo puntaje que Ken la apuesta se da por empatada y todos, salvo aquellos que hayan ganado o perdido, se quedan con el mismo dinero.

Pero si no eres demasiado bueno en este juego, puedes intentarlo con el Poker. Lo primero que tienes que hacer es señalar cuanto dinero has de apostar. Una vez terminada la cantidad total, puedes apostar por jugada de 1 a 100 dólares y Ken repartirá cartas boca abajo y después otra mano boca arriba. Para ver la carta tapada oprimes el botón HOLE. Después has de decidirte si abandonas, te plantas o doblas la apuesta. Ken te lo pregunta y si dices que sí pasa al otro jugador. Ganan los que tienen mejores cartas que Ken. Aunque dicen que siempre gana la banca, a veces los jugadores están inspirados y ganan. El juego termina cuando te das por satisfecho con lo ganado o cuando estás en la miseria.





LA CAZ



Philips
Consolas: Videop
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 o m

Munchkin, en este cartucho, tiene que conseguir despistar la feroz lombriz Dratapilla y a sus compinches, mientras avanza por un complicado laberinto, lleno de obstáculos; como por ejemplo, unos árboles que Munchkin puede comer, pero siempre algo lejos de sus enemigos, ya que es muy lento en tragar. Cada vez que nuestro amigo come un árbol ganas más puntos.

El laberinto tiene dos puertas de emergencia, para escapar de sus enemigos cuando se las vea mal. Para vencer a la lombriz tienes que lograr que Munchkin coma todos los segmentos de su cuerpo. Cada vez que nuestro amigo se come uno de esos seg-





DECATHLON

Activision
Consolas: Atari
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 a 6

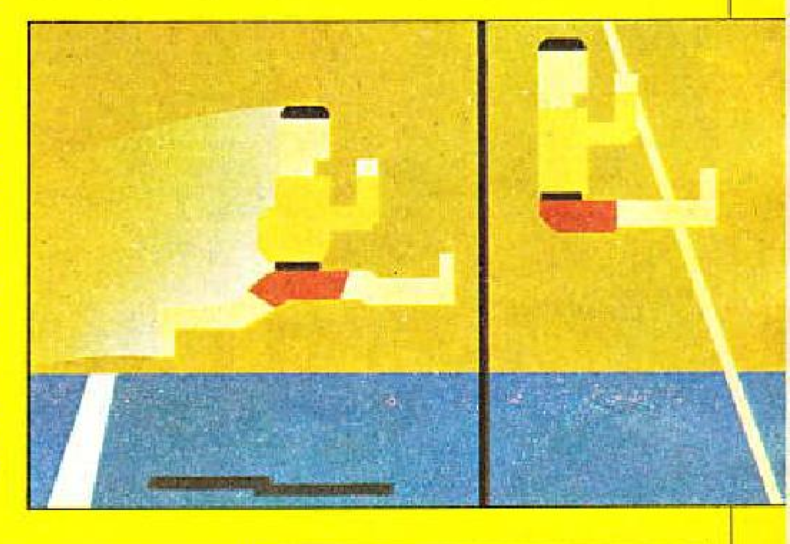
Como el nombre del juego lo indica, el cartucho consta de diez pruebas que el atleta tiene que superar, ya sea compitiendo con otros o con el ordenador, antes de alcanzar el campeonato olímpico. El juego empieza con el atleta entrando en el estadio portando la antorcha olímpica y después de recibir las ovaciones y el jugador programar cuantos disputarán las pruebas, comienza el Decathlon.

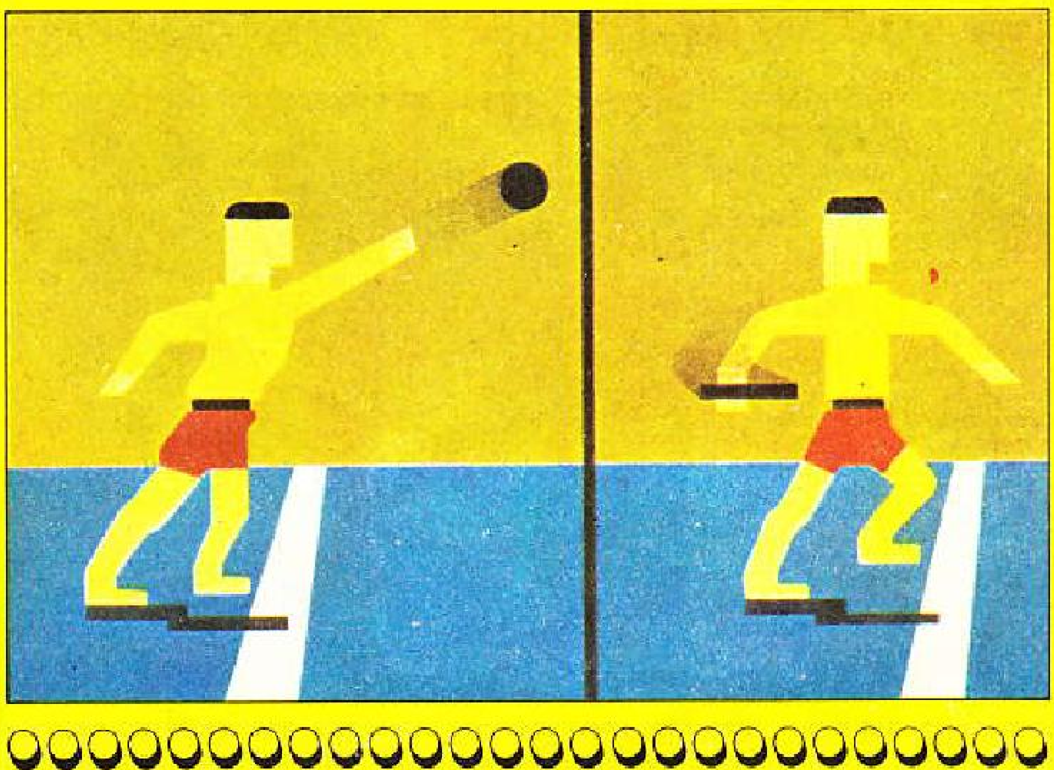
Desde la carrera de 400 metros lisos hasta la de 1.500, pasando por el salto con pértiga, tiro de jabalina, etc., cada jugador ha de emplear a fondo tanto su habilidad, como su esfuerzo físico. No se crean que porque éste sea un videojuego, resultará descansado. Si piensan esto están equivocados. Para mover el atleta que hay en pantalla y hacer que alcance un buen rendimiento tienen que mover la palanca del mando de derecha a izquierda y para que salte oprimir el botón rojo de disparo. Pero una advertencia: no es necesario que echen el resto dándole a la palanca; pues sólo se trata de alcanzar una velocidad y mantener el ritmo **sin brusquedad.**

Cada prueba competida es valorada en determinada cantidad de puntos. Si se superan los mil, un himno de campeón te saluda, al menos para esa prueba, pero ten por seguro que si entre todas consigues los 10.000 eres un auténtico campeón olímpico.

Otra cosa: en el salto en largo, el salto en pértiga, el lanzamiento de disco, jabalina y bala y en salto de altura, tienes tres oportunidades y el ordenador te computa la mejor. Además en los saltos de altura y con pértiga puedes ir mejorando tu marca hasta conseguir el récord.

Bueno, ya sabes, este mes no sólo verás atletismo en la tele, sino que también podrás practicarlo en ella. Que lo pases bien campeón.





A LOCA

ac G- 7000 y G-7400

es

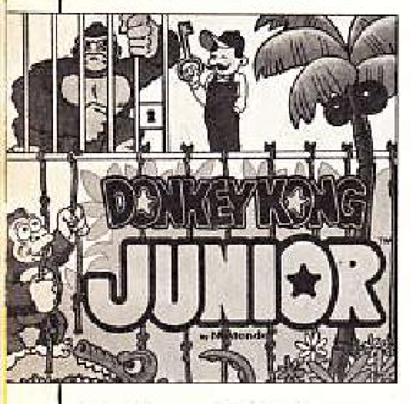
mentos, los compinches de Dratapilla cambian de color, de puro miedo, y tú puedes pasar por encima de ellos y aturdirlos. Por cada segmento que coma Munchkin gana 3 puntos y si logras vencerlo ganas 20 puntos más. Pero cuidado, no trates de comértelo de frente, porque siempre te comerá él.

Una vez vencida la lombriz, pasas a la segunda fase, a la tercera, a la cuarta, etc., siendo los obstáculos cada vez más difíciles de superar. Todo depende de tus reflejos y de tu astucia para adivinar los movimientos de Dratapilla. De todas maneras, estoy segura, de que conseguirás hacer muchos puntos. ¡Suerte!





DONKEY KONG JUNIOR



ColecoVision
Consola: ColecoVision
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

¡Vaya, vaya! Parece que los papeles se han invertido. Ahora resulta que el cazador está cazado y me refiero nada más y nada menos que a Donkey Kong. Pero el protagonista no será él, sino su valiente gorilita, Donkey Kong Junior que pretende salvar a su padre y sacarlo de la jaula en la que lo ha metido Mario. Para conseguirlo el gorilita tiene que atravesar una peligrosa jungla llena de alimañas peligrosas, escorpiones y cocodrilos.

Como eres tú quien lleva a D. Kong Jr., en la 1.ª jungla tienes que valerte de lianas en las que cuelgan frutos, que te servirán para liquidar a las mandíbulas vivientes si se ponen a tiro en caso de peligro o para hacerte puntos extras. El modo de conducir a Donkey Kong Jr., es el mismo que empleabas para llevar a Mario, es decir que lo puedes hacer saltar o correr según le convenga.

Mario se encuentra en una plataforma, junto a la jaula del gran gorila y colgada está la llave, que D.K. Juniors tiene que alcanzar de un salto. Después con ella abre la puerta y salva a su padre.

En la 2.ª jungla los peligros son mayores y la cerradura mucho más complicada.

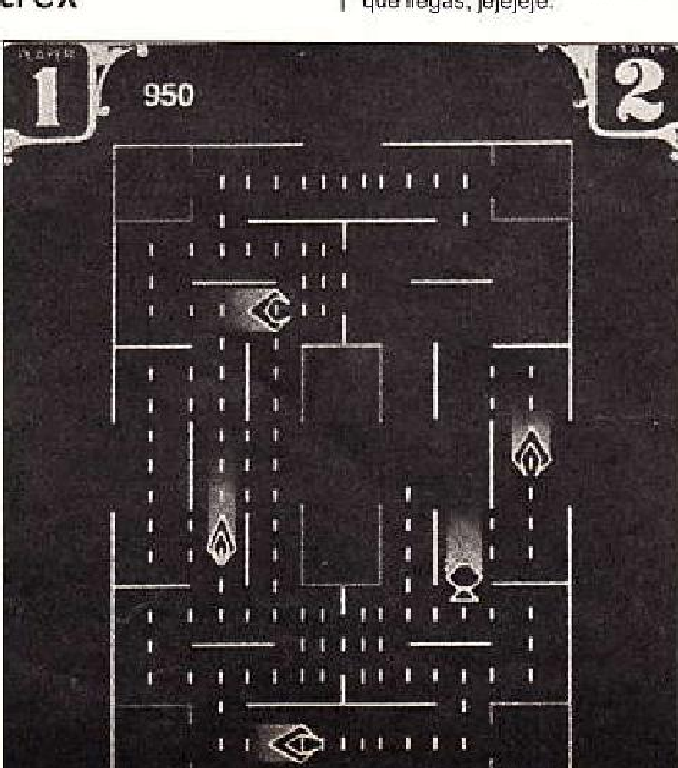
Otra cosa muy importante es el tiempo. Para ganar tienes que hacerlo en menos del tiempo previsto por el ordenador y si pretendes sumar más puntos extras, tienes que eliminar la mayor cantidad posible de bichos. A los 10.000 puntos ganas un Donkey Kong Junior extra.

CLEAN SWEEP

Vectrex
Consola: Vectrex
Mandos: Palanca
Jugadores: 1 ó 2

Este juego de Vectrex es como el famosísimo comecocos, pero en vez de fantasmas, aquí te persiguen ladrones con forma de tenazas. Tú eres un guardián de banco en cuyos pasillos hay dinero, que los ladrones pretenden recoger. Estos aparecen por los cuatro costados. La misión de nuestro personaje es recoger el dinero que hay en los pasillos y descargarlo en la caja blindada que hay en el centro. Como los ladrones pueden con el personaje, tú puedes llevarlo a las habitaciones que hay en las esquinas del banco y cargate de energía, que te dura cierto tiempo, y con ella puedes neutralizar a los enemigos.

El juego es muy divertido y tiene otra versión en el que la pantalla aparece oscura, pero el guardián puede ver a los ladrones. Si llegas a los 10.000 puntos tienes otro vigilante extra. Si es que llegas, jejejeje.



LOS SUPER DEL MES

1.º Donkey Kong (ColecoVision)
2.º Q-Bert (PBP Parker)
3.º Donkey Kong Jr. (ColecoVision)
4.º El retorno del Jedi (PBP Parker)
5.º Decatnlon (Activision)
6.º Super Cobra (Activision)
7.º Comecocos (Atari)
8.º Planet Patrol (Spectravídeo)
9.º El Señor de los Anillos (Philips)
10.º Killer Bees (Philips)

VOTA A TU PREFERIDO

Dinos cuál es tu videojuego preferido y por qué.

VOTO POR ....

....

PORQUE ....

....

NOMBRE Y APELLIDO ....

....

DIRECCION ....

....

....

Juego regalo

ESTRATEGIA

ACOSO EN NICARAGUA

Uno de los focos de tensión mundial es sin duda alguna el acoso bélico que soporta Nicaragua, después del triunfo sandinista. Este juego de estrategia reproduce las condiciones básicas de todo enfrentamiento bélico. Vencer no es tan fácil como parece.

Acoso en Nicaragua" es un juego de estrategia que no pretende reproducir de un modo realista las condiciones geográficas o militares que son escenario y protagonistas en este país centroamericano.

La concepción de este sensacional juego, cuyo tablero y fichas a todo color te regalamos, es muy simple. Sin embargo, para desarrollarlo requiere mucha astucia e inteligencia para que se alcance el objetivo de cercar al enemigo.

En este sentido conviene no apresurarse y poner fichas allí donde parezca que el contrincante está cercado. En ningún momento hay que perder de vista que tenemos sobre la mesa un juego de estrategia y que por lo tanto hay que poner en práctica dicha estrategia. Con esto queremos decir que juegues de un modo muy racional, planificando toda tu jugada y obligando a tu adversario a realizar los movimentos que a ti te convengan, aunque al principio, cuando aún hay campo libre, él crea moverse según sus intenciones.

Tus movimientos tienen dos sentidos, uno de acoso y neutralización del enemigo y otro de evasión del acoso contrario. Para llevar a cabo esto con la mayor precisión y con todas las garantías de victoria, hay que tener una idea total del "campo de batalla" y de los posibles movimientos del oponente. Esto es muy importante, ya que es el único modo de que tu estrategia sea válida.

Esperamos que lo paséis muy bien, ahora que ya estáis en vacaciones.

Para jugar a "Acoso en Nicaragua" sólo necesitas tener imaginación y planificar muy bien tu estrategia de combate.

Defiéndete y ataca. Este es el truco, pero no te precipites.

ELEMENTOS

– tablero dividido en 156 casillas.

– 72 fichas: 36 que representan a los sandinistas y 36 a los norteamericanos.

– 2 fichas Comandantes. Una de cada bando.

OBJETIVO

El objetivo de "Acoso en Nicaragua" es acosar, cercar e inmovilizar al contrincante; al mismo tiempo que se evade de su ataque. El primero que consigue neutralizar los movimientos del Comandante enemigo, gana la partida.

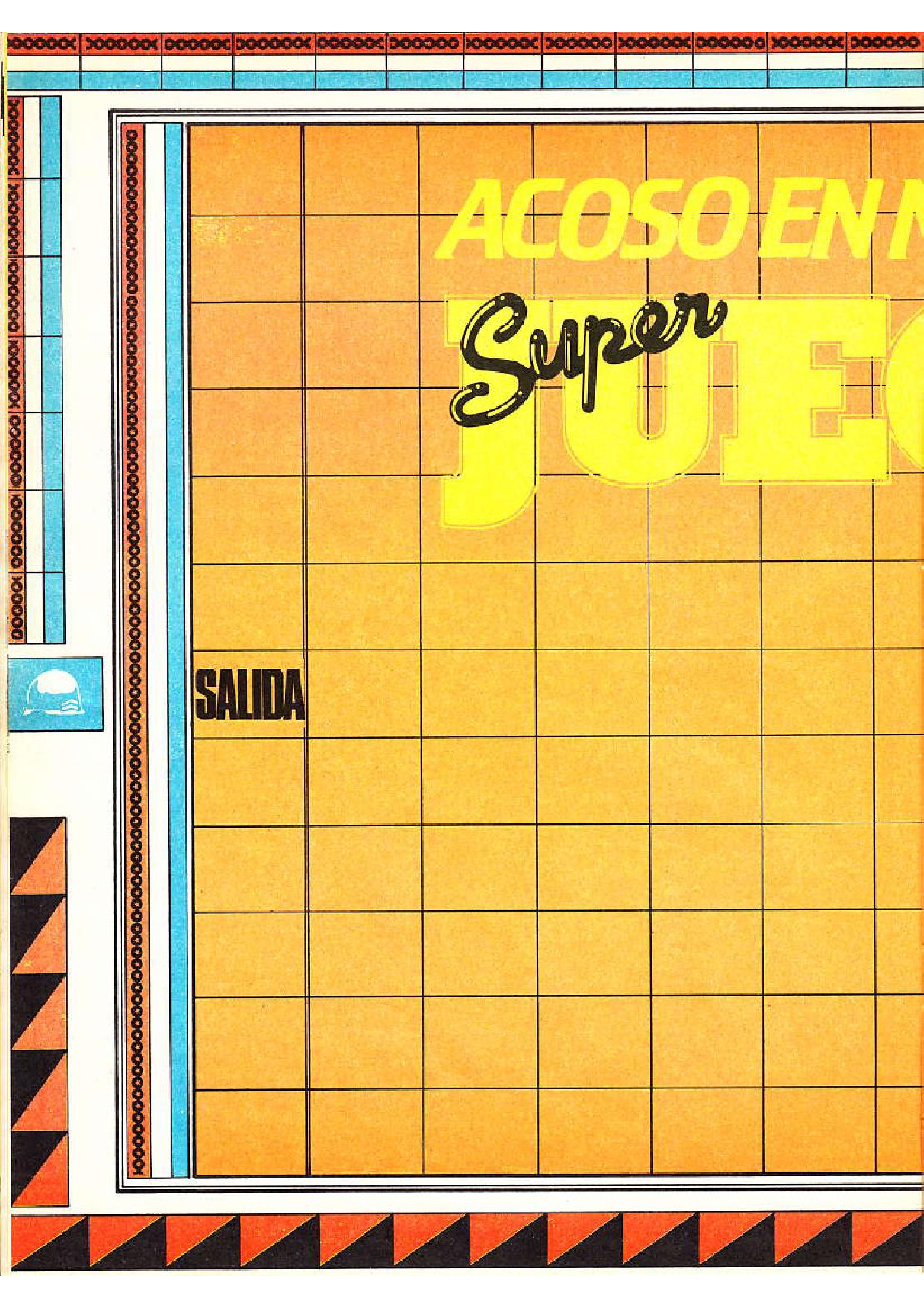
MODO DE JUGAR

Para iniciar la partida hay que colocar a los Comandantes en la casilla de salida y sortear quien inicia los movimientos.

El que gana el sorteo desplaza su Comandante y pone el primer guerrillero para obstaculizar al otro Comandante.

El Comandante puede moverse en todos los sentidos, horizontal, vertical o en diagonal, a la casilla inmediata que esté libre y nunca más de una casilla.

Cada jugador mueve primero a su Comandante, en un movimiento evasivo, y después coloca su ficha-guerrillero según su plan de inmovilización.



ACOSO EN M
Super
JUEG
SALIDA



NUMERO 5

CRUCIGRAMAS, **DAMEROS,** CAOT... OS, **AUTO-DEFINIDOS,** SILABICOS ... **PANDO-RA,** PROBLEMAS L... **RAMAS,** TEMATICOS ... LOCAS, **SUP...**

CRUCIGRAMA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

VERTICALES

1) Instrumento o artificio suficiente para atacar o defenderse. / Cualquiera de los dioses domésticos protectores del hogar. / Símbolo del a... tinio. 2) Se precipita. / De... ner, frenar, abortar. 3) ... se del salvaje que come... humana. 4) La her... mi mamá. / Lí... mentoso, ...

...ponerle una inscripción. / Voz de mando militar. / Preposición inseparable que indica unión o compañía. / Ora, hace oración. 7) Pendientes. / Parte sólida y leñosa de los árboles. / Sociedad Anónima. 8) Royal Air Force. / Extremidad del brazo. / Entrega. / Pone notas. / Ciertos mamíferos ... 9) Vestimenta sacer... / ... de Suiza, afluen... / Disfrutas. /

JUEGOS DE LAPIZ

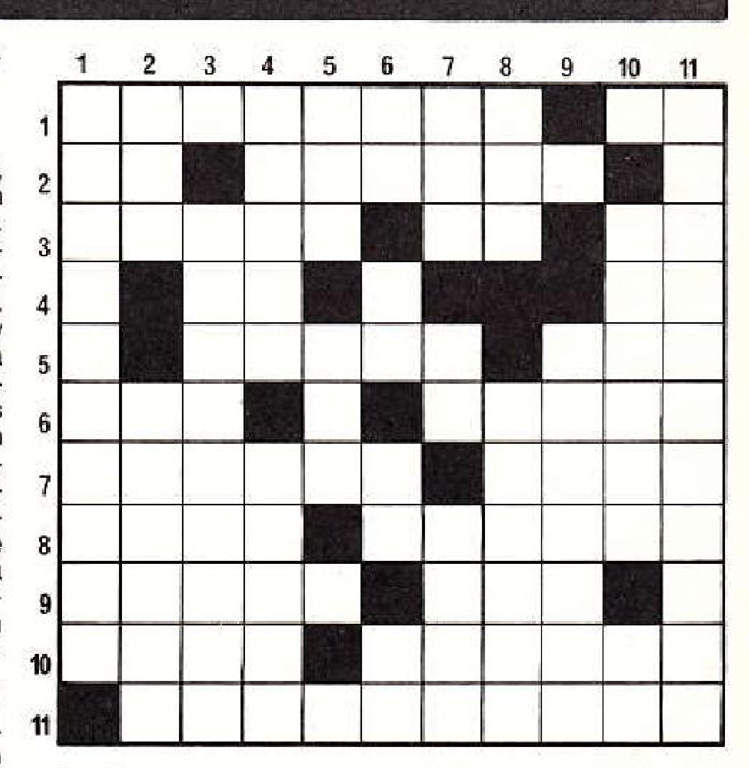
MINIGRAMA

HORIZONTALES

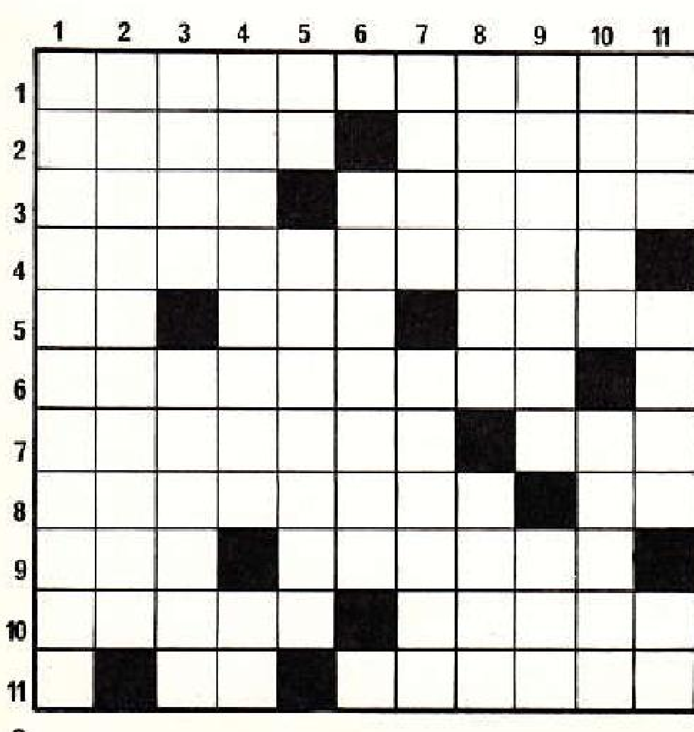
1) Dieras a las cosas una larga duración. **2)** Tierra sin cultivar o labrar. / Ciudad del departamento de Huánuco (Perú), próxima al Marañón en su curso alto; conserva ruinas incas. **3)** Lo hacen los ratones. / Figuradamente, ligeros, veloces; o que tienen eso con lo que se puede volar. **4)** Ciencia que se ocupa del estudio y descripción de las razas o pueblos. **5)** Símbolo del cobalto. / Una conocida marca de lácteos o una salada extensión de agua al revés. / Yodo, pero en plan latino. **6)** Colocaras dentro de cubiertas adecuadas los objetos a transportar a larga distancia. **7)** Entregármela. / Aceite en inglés o un embrollo al revés. **8)** Polígono de nueve ángulos y nueve lados. / Interjección de la risa. **9)** Parte del río próxima a su entrada en el mar. / Tomaba para sí. **10)** Sitio con vegetación en el desierto. / Encaje de bolillos. **11)** Existe. / Algunas, unas cuantas.

VERTICALES

1) Poco durables; breves, fugaces. **2)** Enajenación mental causada por el amor. **3)** Expresan su alegría. / Figurada y familiarmente, molestase, maltratase; burlase. **4)** Vista de un horizonte muy dilatado. / Repetido, diosa egipcia. **5)** Artículo determinado masculino. / Plantas leguminosas que se cultivan en los jardines. **6)** Prepáralos y equípalos para la guerra. **7)** Río de la vertiente gallega del Atlántico, que nace en Lugo y desemboca en la ría de Arosa. / Surco estrecho y largo que se abre en un madero, piedra u otro material. **8)** Familiarmente, perdón, misericordia. / Nombre de varon. **9)** Que despide rayos de luz. / Instituto Nacional de Industria. **10)** Remolcad una nave. / Cualquiera de las dos cavidades del cuerpo, simétricamente colocadas entre las costillas falsas y los huesos de las caderas. **11)** Sigla de las líneas aéreas escandinavas. / Borde de telas, vestidos u otras cosas, con algún adorno que lo distingue. / Campeón.



MINIGRAMA



HORIZONTALES

1) Uno de los países en que está dividido el territorio español. / Artículo determinante, masculino, singular. **2)** Símbolo químico del litio. / Poner una cosa en determinado sitio. **3)** Adorno que se usa en las orejas. / Abreviatura de señor. / Sonido de consonante (pero al revés). **4)** Símbolo químico del estroncio. / Infusión. **5)** Composición vocal armonizada a cuatro voces. / Al revés, nuevo. **6)** United States of America. / Trampa, treta, jugarreta. **7)** Pueblo eslavo, llamado también pequeño ruso, que habita en parte de Polonia. / Escuchada. **8)** Al revés, tome medidas. / Sosegar, adormecer. **9)** Señoras. / Masa de agua salada. **10)** Rezan. / Que tiene poros. **11)** Que tienen amor.

VERTICALES

1) Cerrado. **2)** Al revés, Penetración que forma el mar en la costa. / Transpiraré. **3)** Cercenan, disminuyen. **4)** Cualquiéra de los cuerpos celestes que pueblan el firmamento. / Procede, deriva. **5)** Até, sujeté. / Bebida alcohólica. **6)** Al revés, pronombre personal. / Apócope de mamá. / Al revés, símbolo químico del cobalto. / Río de Italia. **7)** Antílopes propios de Africa. / Artículo determinante, femenino, singular. / Afecto, objeto de cariño especial para algunos. **8)** Río de Suiza, afluente del Rin, curso 280 km. / Dará vueltas. **9)** Al revés, que no está despierto, masculino. **10)** Al revés, puse una dieta. / Preposición, bajo, debajo de. **11)** Pertenecientes a las leyendas, masculino.

JUEGA CON EL DICCIONARIO

El diccionario es una fuente inagotable de materia para juegos, solitarios o en grupo. En esta ocasión, extraemos de él las seis palabras que siguen, para que tú descubras su verdadero significado de entre los cuatro que, en cada caso, te hemos puesto. ¡A ver si lo logras!

AEDO:
Enfermedad de la piel.
Llano, liso.
Sin gracia.
Poeta épico de la antigua Grecia.

ESGUIN:
Utensilio utilizado para amasar.
Réptil de cuerpo largo y patas cortas.
Cría del salmón.
Vagabundo, gandul.

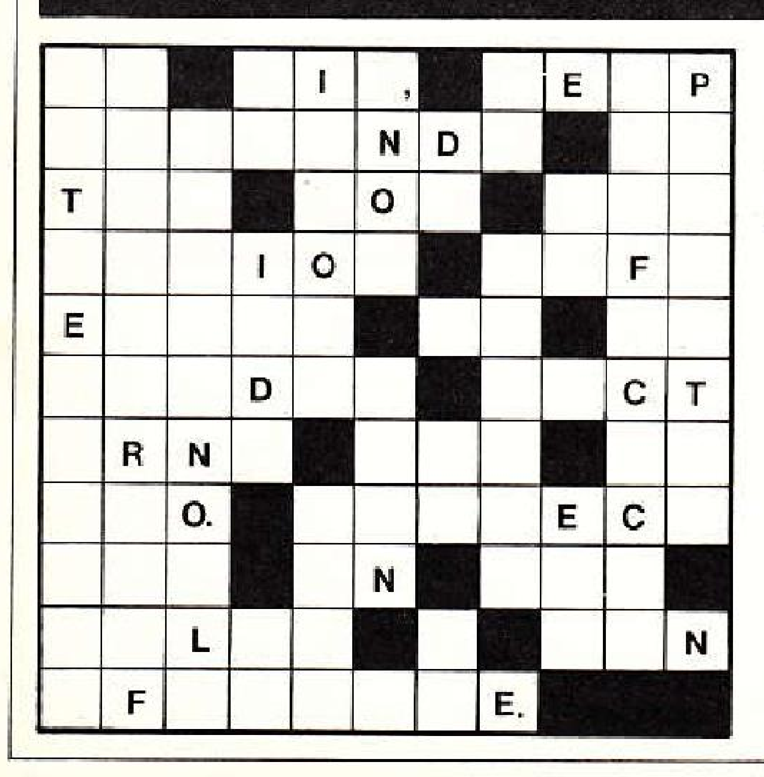
HIEMAL:
Que huele mal.
Invernal.
Tabla larga.
Húmedo, pegajoso.

PLINITO:
Cuadrado sobre el que se asienta la base de la columna.
Arbusto de zonas húmedas.
Acicalado, prolijo.
De pocos conocimientos.

CERACATE:
Especie de ágata de color de cera.
Aguacate.
Baile típico de Las Antillas.
Empecinado, tosudo.

NEFARIO:
Segundo aniversario.
Sumamente perverso.
De sabor gris.
Lugar donde se guardan las figuras de Santos.

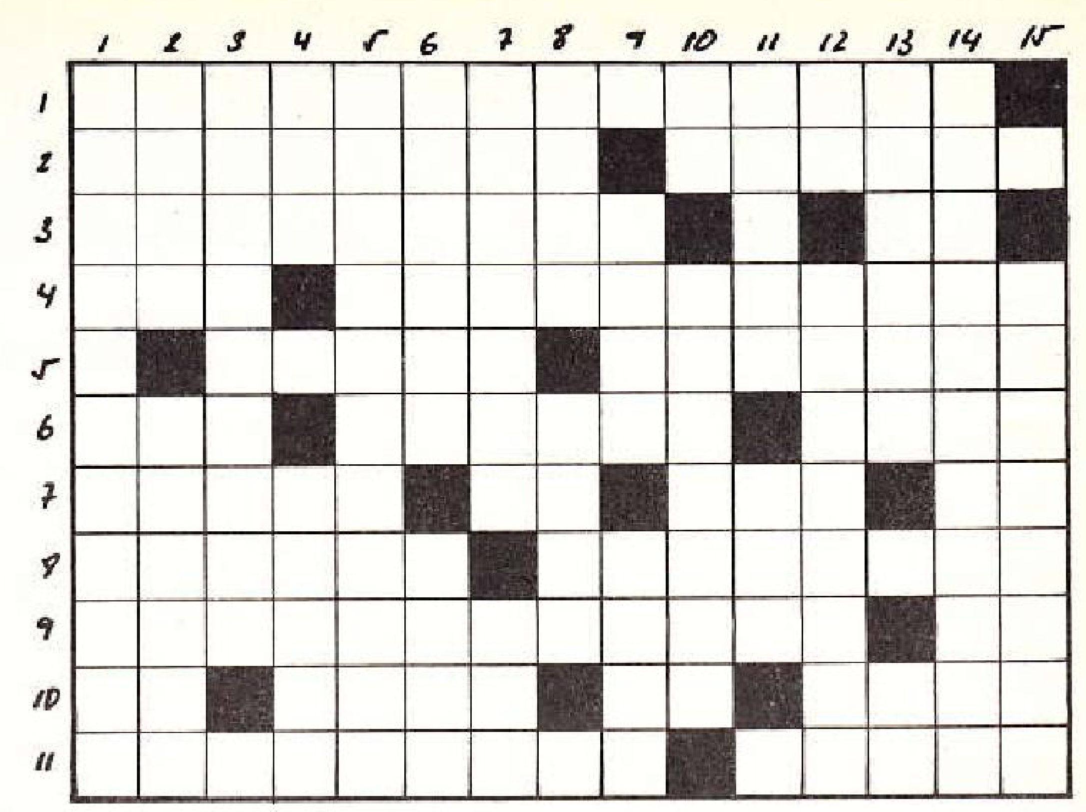
LAS SILABAS



Las siguientes sílabas, debidamente ordenadas, formarán una frase del relato de O'Henry titulado Bruma en Santone.

A	DEL	LA	RI
A	DI	LO	RÍ
A	DÍ	LOS	SER
AN	DO	MA	TE
BA	DUL	NA	TE
CAN	E	NE	TO
CE	EL	NI	TRE
CE	EN	NOC	TUR
CIE	FI	O	UN
CIÓS	FI	PEN	Y
CIÁ	FLE	RE	
DAD	JA	RÍ	

CRUCIGRAMA



HORIZONTALES

1) Desgraciadas, adversas. 2) Representar idealmente una cosa. / Minorar, disminuir; figuradamente, humillar. 3) Certifiques la autenticidad de un documento o de una firma. / Terminación de aumentativo. 4) Cocina a la brasa. / Dícese del hereje que niega el culto debido a las sagradas imágenes. 5) Tener lugar o entrada. / Envolviérais algo sujetándolo con una cuerda. 6) Instituto Nacional de Industria. / Utilicemos / Conjunción latina que significa por tanto, luego, pues. 7) Piezas cúbicas en cuyas caras hay señalados puntos del uno al seis y que se usa en juegos de azar. / Afirmación. / Hombre inglés. / Antigua ciudad caldea. 8) Acomoda a las circunstancias. / Ejecutad. 9) Sensibilidades especiales para captar ciertas radiaciones, utilizadas por los zahoríes para descubrir manantiales subterráneos, venas metalíferas, etc. / Dios del sol egipcio. 10) Voz de mando. / Rezar. / Campeón. / Cerca de, aproximadamente. 11) Pertenecientes o relativos a la sensibilidad corporal. / Partes, te marchas de un lugar a otro.

VERTICALES

1) Malgastaras, derrocharas. 2) Nombre de consonante en plural. / Flotaré en el agua. 3) Astucia. 4) Oficial del ejército turco. / En plural, substancia oscura, de olor característico y propiedades narcóticas, que se emplea en medicina y en algunos países lo usan para fumar. 5) Nombre de ciertos piratas de las Antillas. 6) Agatas veteadas que suelen emplearse para hacer camafeos. / Cocinar a la brasa. 7) Piezas metálicas con dos roscas internas en sentido inverso, que sirven para unir tubos y otros perfiles cilíndricos. / Prefijo que significa tres. 8) Carruajes enlazados para conducir pasajeros y mercancías por los caminos de hierro. / Observe. 9) Sin compañía. Demostrativo femenino plural. 10) Símbolo del sodio. / Malquistéis, sembráis discordia. 11) Amontona unas cosas sobre otras. / Parte del cuerpo de algunos animales que le sirve para volar. 12) Nota musical. / Roca formada con granillos de cuarzo unidos por un cemento silíceo, arcilloso o calizo. 13) Perseguir sin tregua. / Contracción. 14) Hacerse la señal de la cruz desde la frente al pecho y desde el hombro izquierdo al otro, invocando a la Santísima Trinidad. 15) Ensordecéis a alguno con ruido fuerte cercano al oído.

BABEL NUMERICA

Esta torre de Babel con números es, desde luego, mucho menos complicada que la legendaria. Como ya sabes, la ley que rige la colocación de sus números indica que cada número se apoya en otros dos que, sumados, dan el primero; es decir: cada número es la suma de los dos que lo sustentan por debajo.
Pues bien, partiendo de las ayudas que ves en la torre, debes completarla, hasta hallar los dos números que, sumados, den el altísimo 546 que corona la figura.

546

70

7

2 5

3 1 0

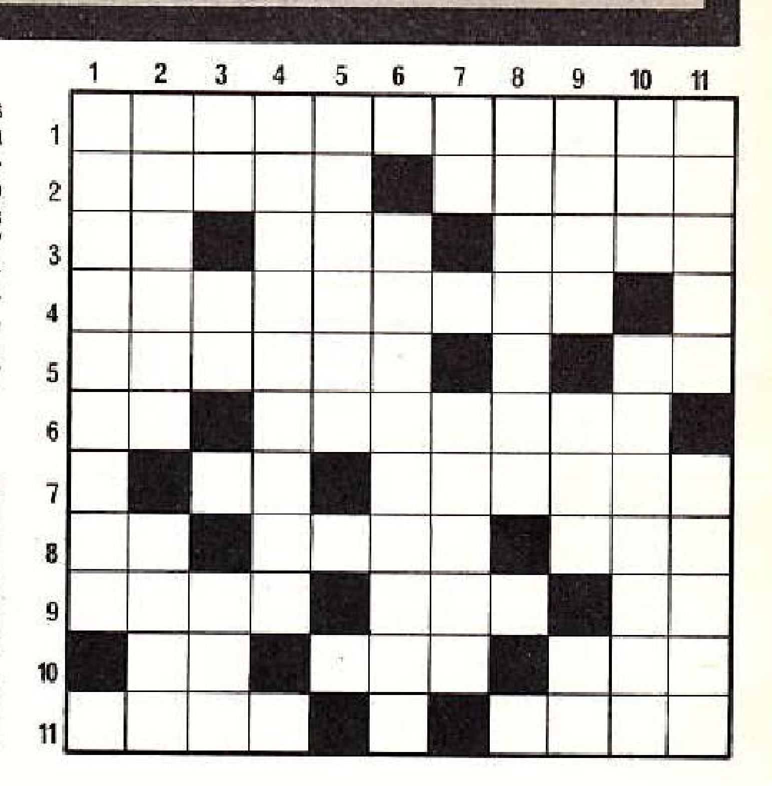
MINIGRAMA

HORIZONTALES

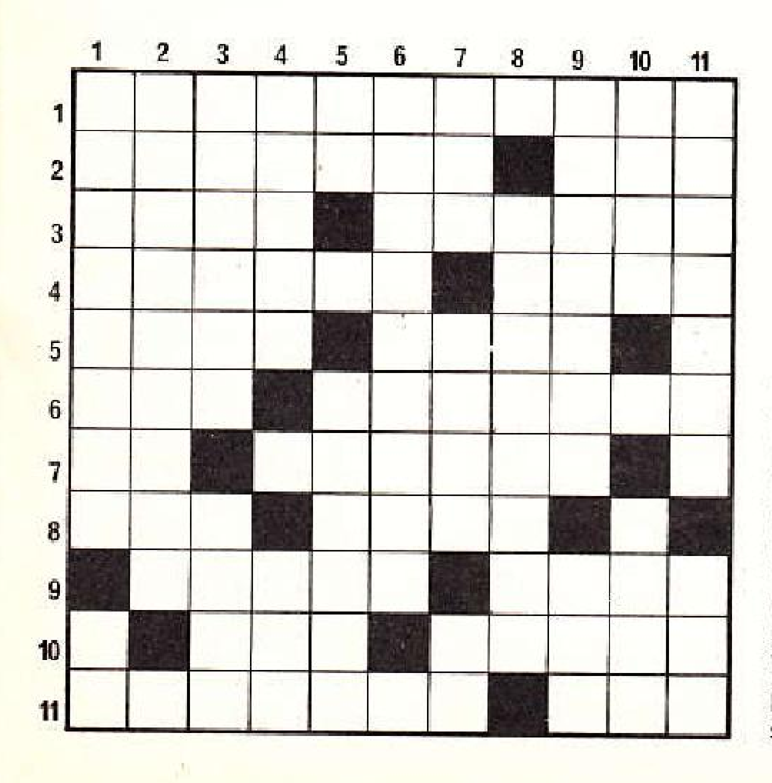
1) Amistad entre camaradas. **2)** Arbol de la familia de las ebenáceas, cuya madera, de color negro, es muy estimada para la fabricación de muebles. / Unido, enlazado con cuerda, cinta. etc. **3)** Al revés, artículo indeterminado masculino singular. / Plantígrado. / Ijada. **4)** Nombre de los apéndices móviles de muchos animales. **5)** Poema épico de Homero. / Interjección . **6)** Negación. / Soldados de un cuerpo de caballería ruso reclutados entre los tártaros. **7)** Pronombre posesivo. / Fetiches. **8)** Nota musical. / Aroma. / Prefijo que significa sobre. **9)** Ala de ave. / Nave. / Al revés, afirmación. **10)** Al revés, rubidio. / Contracción. / Ave. **11)** Confusión. / Repeticiones de sonidos.

VERTICALES

1) Soldado que se coloca de guardia en un sitio. **2)** Padre del padre o la madre. / Luz del día antes de salir el sol. **3)** Apócope de mamá. / Conjunción negativa. / Metal precioso de color amarillo brillante. **4)** Acción y efecto de anotar. **5)** De color de rosa. **6)** Oportunidad para una cosa, en plural. **7)** Ofrece. / Cada uno de los zarzos o tablas que se ponen a los lados del carro o camión y sirven para mantener la carga. **8)** Dícese de los compuestos derivados del etano o hidruro de etilo. **9)** Divido en rajas. / Cierto baile andaluz. / Lengua provenzal. **10)** Acción de ir. / Relativo a Esopo. **11)** Arteria. / Sesgaduras hechas en algunas prendas.



MINIGRAMA



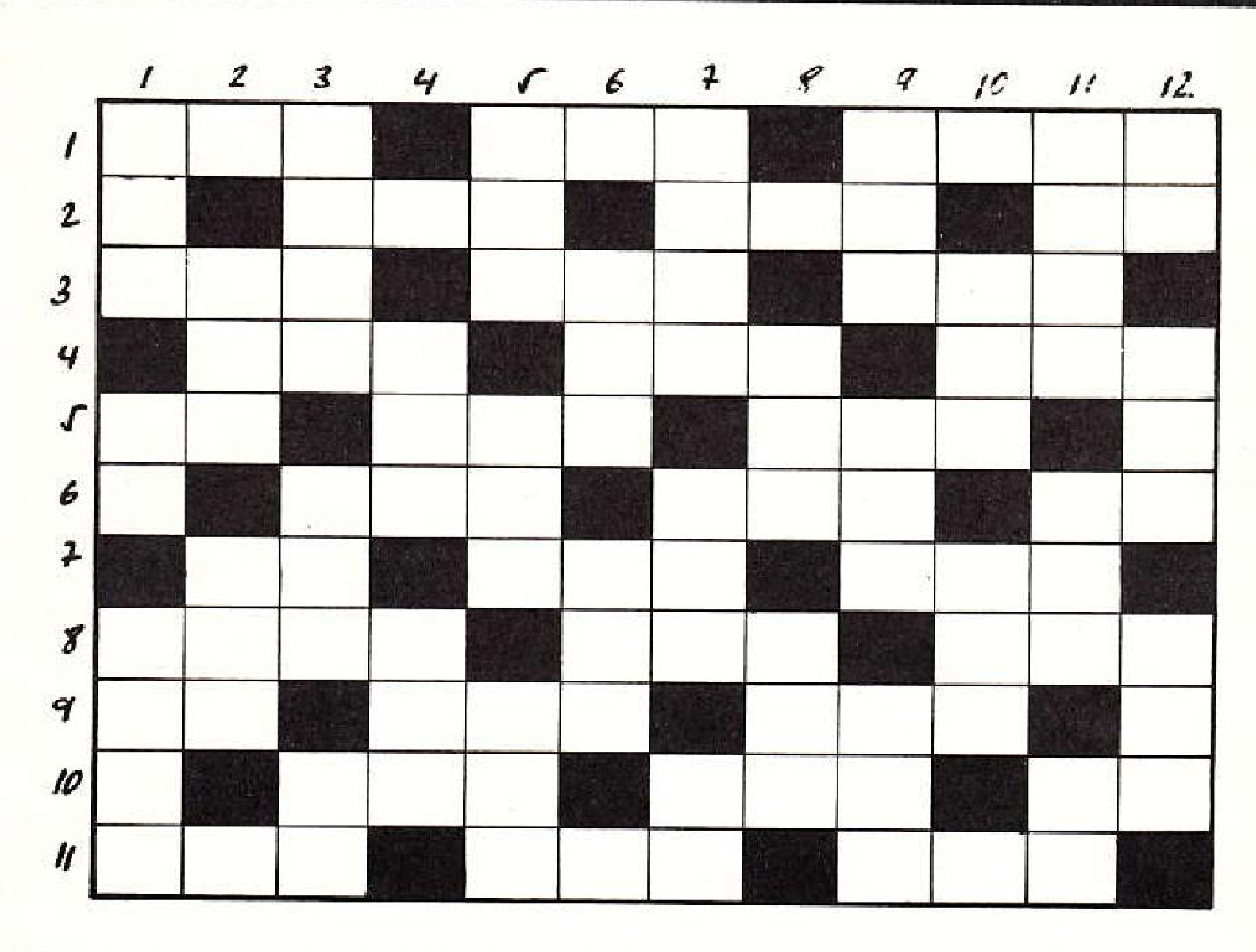
HORIZONTALES

1) Tocados suavemente y con ternura. **2)** Depósito natural de agua generalmente dulce, plural. / De esta manera. **3)** Punto fijo que determina el comienzo de una etapa histórica (plural). / Conseguir, alcanzar. **4)** Pendenciera. / Uno de los cuatro puntos cardinales. **5)** Quieres. / Pasé la vista. **6)** Al revés, moneda japonesa de cobre que vale la centésima parte de un yen. / Tomen sus medidas. **7)** Al revés, símbolo químico del litio. / Serie de eslabones enlazados entre sí. **8)** Al revés, clase de serpiente. / Al revés, mineral de hierro que tiene la propiedad de atraer al hierro, acero, etc. **9)** Al revés, cubres con oro la superficie de algo. / Impresión que los efluvios de los cuerpos producen en el olfato. **10)** Astro luminoso, centro de nuestro sistema planetario. / Perteneciente al hueso. **11)** Nombre de flor. / Preposición que significa el medio, modo o instrumento que sirva para hacer una cosa.

VERTICALES

1) República Federal de... / Símbolo químico del sodio. **2)** Golosinas. **3)** Cuarzo translúcido con franjas de color, plural. / Fundamento en que estriba algo. **4)** Nativos de Rusia. / Al revés, preposición. **5)** Preposición inseparable. / Mozo del pueblo bajo de Madrid, distinguíase por su desenfado. **6)** Atrocidad. **7)** Elemento que entra en la formación de algunas voces españolas con el significado de igual. / Igual. / Dos vocales. **8)** Planta con flores de distintos colores que adornan los balcones, plural. **9)** Parte resguardada de los puertos, donde se carga. / Al revés, planta hortense de la familia de las crucíferas, de hojas muy anchas. **10)** Al revés, puso precio. / Cubrió el suelo con losa. **11)** Cualquiera de las ninfas marinas. / Bebida alcohólica.

SILABICO



HORIZONTALES

1) (José), novelista chileno, autor de **"El obsceno pájaro de la noche"**. / Especie de juramento o execración. / Hidalgo. **2)** Apócope de mamá. / Planta solanácea. / Filósofo y dramaturgo hispano-latino, autor de tragedias como **Medea** y otras obras. / Martillo grande de madera. **3)** Sacará la humedad de un cuerpo. / Límpiala con agua. / Pequeño mamífero carnicero de América. **4)** Simiente del lino. / Botella ancha de asiento y angosta de boca. / Arcilla que despide, cuando está mojada, olor agradable. **5)** Pez selacio parecido a la lija. / Aro de madera cubierto de red. / Anaquel. / Símbolo del calcio. **6)** Juego oriental. / (José ––––– Lima), narrador cubano, autor de **Paradiso.** / Prohibirá. / Red. / Baño de pez que se da a las vasijas. / Enfermedad de carácter tetánico. / Fragosidad de una sierra. **8)** Que pasan de una lado a otro. / Del color del cielo. / De muchas camas. **9)** Ninguna cosa. / Sitio a la entrada de los pueblos donde se exponía a los reos. / En América, torta de harina de mandioca. / Nota musical. **10)** Consonante. / Periódico. / Cabo con que se hala la relinga de una vela. / Trozo de tela encarnada que usan los toreros para lidiar los toros. **11)** Arbusto parecido al laurel, de flores rojizas o purpúreas, en plural. / Ninfa de los prados y los bosques, en plural. / Enfermedad infecciosa grave, caracterizada por contracciones dolorosas en todos los músculos del cuerpo.

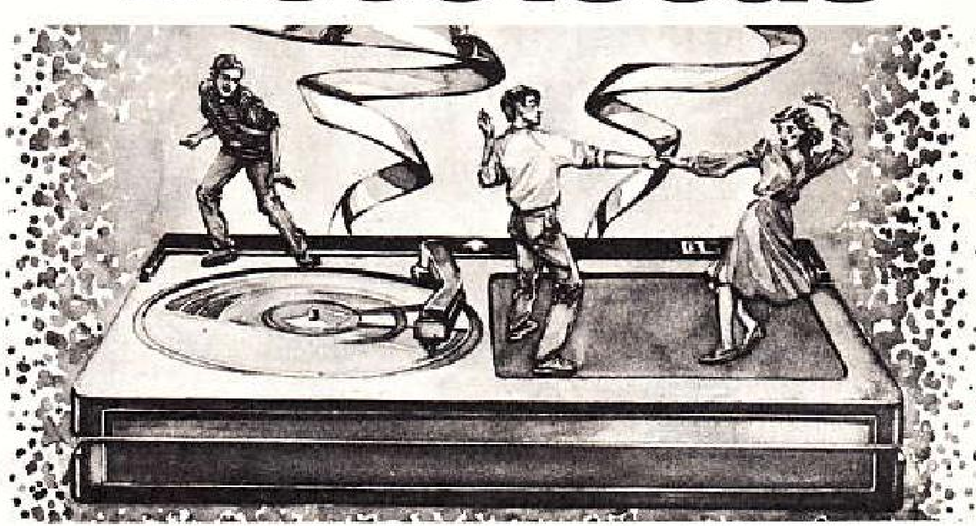
VERTICALES

1) Domesticase. / Mellizo. / Medicamento que se creía eficaz para todas las enfermedades. **2)** Negación. / Sandalia de los soldados romanos. / Maciza. / Contracción. **3)** Que ejerce la autoridad suprema, en femenino. / Manda o don que se hace por testamento. / Anteojos con armadura para sujetarse en las orejas. **4)** Forma del pronombre personal de la tercera persona del singular. / Tela de algodón muy ancha y fina. / Respuesta seca y áspera. **5)** Pluma de ave para escribir. / Arderá. / Muesca que se abre en un madero. **6)** Pronombre reflexivo. / Vara pequeña. / Cara de un poliedro. / Consonante. **7)** Pavimento formado con piezas cúbicas de mármol, piedra, etc., que empleaban los antiguos. / Pecados leves que no merecen la condenación eterna. / Género de ofidios de gran tamaño, en plural. **8)** Símbolo del neón. / Movimiento leve de las olas del mar. / Lugar de México de donde se extrae un alabastro que lleva el mismo nombre. **9)** Arbusto de la familia de las cridisobalanáceas. / Especie de canoa. / Quiscal, ave americana. **10)** Interjección. / Engaña. / Bebida que se hace con azúcar cocida y zumos refrescantes y medicinales. / Símbolo del tantalio. **11)** Túnica blanca adornada de púrpura, de los emperadores romanos. / Apatía. / Canoso. **12)** Placer. / Piedrecilla de roca. / Parte del vestido junto al cuello que se dobla hacia afuera.

PROBLEMA DE LOGICA

Discotecas

Todo toca a su fin en esta vida: la espera del autobús, el dinero, las vacaciones, los cepillos de dientes. Y las discotecas de moda. Si sigues un razonamiento lógico, con las pistas (no las de baile) a tu disposición podrás saber qué discotecas cerraron entre 1981 y 1984, qué aforo tenían, el nombre del grupo que en ellas solía actuar y el motivo del cierre.



Discotecas	*Ocio*	*Aforo*	*Grupo*	*Motivo*

PISTAS

1) El aforo de la discoteca Tomkins era la mitad del de la discoteca Funkins.
2) Aquella en la que actuaba el grupo "Los pesados" fue cerrada por consumo de drogas.
3) La discoteca Jenkins cerró en 1980.
4) El grupo "Leche cortada" no actuaba en el local que tenía un aforo de sólo 50 personas.
5) La discoteca Perkins cerró en 1981, pero no, como otra, por derribo del inmueble.
6) El grupo "Los palos" no actuaba en la discoteca que cerró en 1980 ni en la que tenía un aforo de 200 personas.
7) El grupo "Las lapas" no actuaba en Jenkins ni en la discoteca que cerró en 1982.
8) La discoteca que cerró por incendio tenía un aforo de 500 personas, y no cerró en 1981 ni en 1984.
9) "Leche cortada" nunca actuó en la discoteca que tenía un aforo de 100 personas.
10) Perkins cerró por quiebra.
11) Funkins, por su tamaño, había sido la segunda discoteca.
12) La drogadicción se comprobó en el local que tenía un aforo de cien personas.

CRUCIGRAMA

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1					■						■						
2						■				■							
3					■						■						■
4								■								■	
5			■				■		■				■				
6	■			■								■			■		
7			■				■		■				■				
8								■								■	
9					■						■						■
10						■				■							
11					■						■				■		

HORIZONTALES:

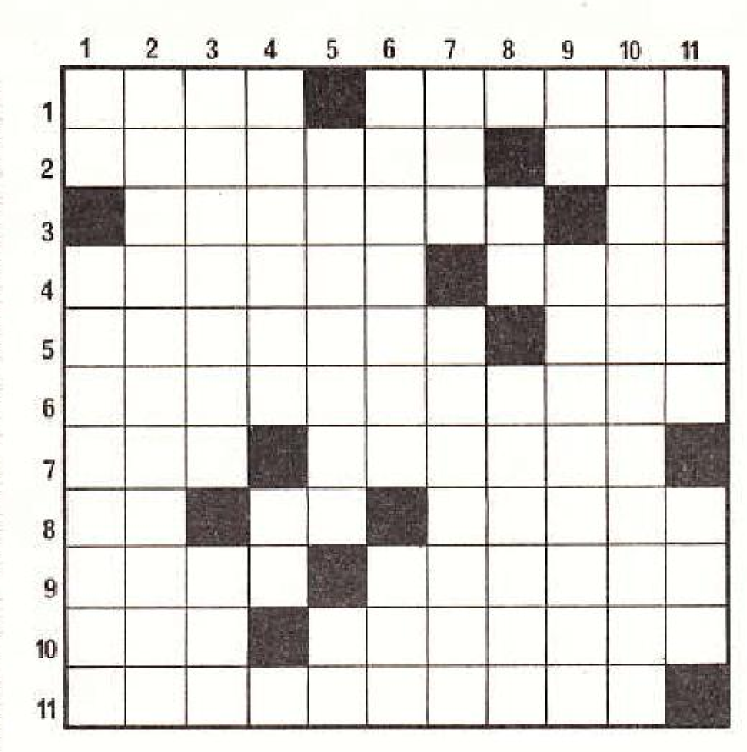
1) Repeticiones de un sonido reflejado por un cuerpo duro. / Cuerpos esféricos de cualquier materia. / Peñascoso. **2)** Calificativo que se aplica a una persona o cosa de que se ignora el nombre, en plural. / Preposición que indica falta o ausencia de. / Arboles de la familia de las rosáceas cuyo fruto es la pera. **3)** Círculos de metal. / Cortad las ramas superfluas de las plantas. / Conserva gelatinosa y transparente que se hace con el zumo de ciertas frutas. **4)** Que presumen de chistosas sin serlo. / Penetrar un líquido por los poros de un cuerpo. **5)** Ante Meridiano. / Tratamiento inglés, usado antes del nombre. / Artículo determinado masculino plural. / Quitó la vida a alguien. **6)** Artículo determinado masculino singular. / Recibáis, hospedéis. / Nota musical. / Artículo determinado masculino singular. **/7)** Contracción. / Sonreí. / Abreviatura de República. / Cubrí con una capa de oro algo. **8)** Sospechad. / Familiarmente se dice de los que no se enteran, no opinan. **9)** Dios del Amor. / Mezclas, unes. / Transpirar. **10)** (Vicente), pintor español, autor de un retrato de Goya. / (– – –) Babá y los cuarenta ladrones. / Nos conoce aptos para lograr una fin. **11)** Expones al fuego un manjar crudo para que se torne comestible. / Vestidura de mujer externa, ceñida al talle. / Gorra con visera. / Artículo determinado femenino singular.



VERTICALES:

1) Avance parcial en el desarrollo de una acción u obra. / La sembré, la roturé. **2)** Los que venden caramelos. **3)** Ciudad de Girona, importante en la industria textil / Vaso con pie para beber. **4)** Cerebros. / Animales cuadrúpedos de algunas especies domésticas o salvajes. **5)** Al revés, recorráis con la vista lo escrito. **6)** Que forma parte de un todo. **7)** Mamíferos carniceros plantígrados. / Placa con letras o números sobre la cual se efectúan las selecciones en radiotelefonía. **8)** Combate, pelea, riña. / Planta liliácea, cuyo bulbo, se usa como condimento. / Los diabéticos tienen – – – cosa en la sangre. **9)** Al revés, género de batracios, réptiles. / Territorio, región. **10)** Desvarías. **11)** Unes una cosa a otra por medio de aguja e hilo. **12)** Hierros del arado. / Reposar, descansar. **13)** Verbal. / Pieza cilíndrica hueca. **14)** Desgracia general, en plural. **15)** Percibirá un olor. / Se atreve. **16)** Exista. / Río de España que nace en los Pirineos y pasa por Girona. / Galicismo por papel, lista o catálogo. **17)** Símbolo químico del osmio. / Rueda de madera o metal, móvil sobre un eje, por la que corre una cuerda. / Sociedad Anónima.

CRUCIGRAMA POCO SERIO



HORIZONTALES

1) Baile para enrollarse en su segunda parte. / Plantación prealcohólica. **2)** Unieron mediante alianza, pero no casaron. / Asociación Española de la Banca. **3)** Cosas que salen en los vasos sanguíneos de las piernas y que sobre todo algunas mujeres se hacen operar. / Hijo, en español o castellano antiguos. **4)** Lo hacía el árbitro obsesivo ante cada falta. / ¿Napoleón? ¡León! ¿Estrasburgo? ¡Urgo!, en plural. **5)** Publícale. / Siglas yasirafáticas. **6)** Señor que vivía en la región de Esparta. **7)** Desplazaráse (hacia). / Canuto provisto o no de llave, que se pone en el agujero por donde se vacía un tonel. **8)** Esta y la siguiente forman un instrumento de tortura que la policía usa para las ruedas de los coches mal aparcados. / Pongo arena. **9)** Haced uso de la facultad del alma que os liga eróticamente a otros seres. / Una rueda con neumático sin el neumático. **10)** Al revés, bebida muy cubana. / Comisiones que se crean con la generalmente vana ilusión de resolver algo. **11)** Ciertos bárbaros germanos o germanos bárbaros.

VERTICALES

1) Dios egipcio del radón. / Ave palmípeda que tiene debajo del pico una bolsa donde guarda los alimentos. **2)** Dejaremos de retener en la masa gris. **3)** Neuralgia del nervio de una zona que no oso describir. / Arte, en francés. **4)** Deporte en plan yudo, pero distinto. / Postdata. **5)** Ría gallega que no es la de Arosa. / Símbolo del cobalto. **6)** Las que no son el presi ni el vice de la junta del abecedario. / Logaritmo decimal. **7)** El Instituto que se ocupa del petróleo, la movida atómica y esas cosas. / Esta noche no dormiré, ... con la jornada de mañana, pero como no hablo muy bien uso el verbo en presente. **8)** No ignoro. / Al revés, periódico que no se publica los días que legalmente no corresponde. **9)** Interjección. / Alegre, feliz, satisfecho, si es que todo eso existe. **10)** Sustancias que empleó, por ejemplo, el ejército norteamericano en Vietnam para ver más claro en la jungla. **11)** Dignatario eclesiástico. / Organización terrorista argelina que se oponía a la independencia.

TREBEJO SALTARIN

Si recorres la cuadrícula según el movimiento del caballo de ajedrez (2 horizontales y 1 vertical, o viceversa) partiendo de la casilla señalada con una flecha, podrás descubrir una frase de la novela* "Teresa" *de Rosa Chacel.

El título de la obra es una pista importante. Y recuerda que debes terminar en la casilla señalada con un punto.

TE	TO.	PA	A	SA	MO	
RA	MA	RE	MEN	TA	RA	NO
	PRE	EN	PA.	TAR		QUEL
RROS	DA		BA	A	ES	COR

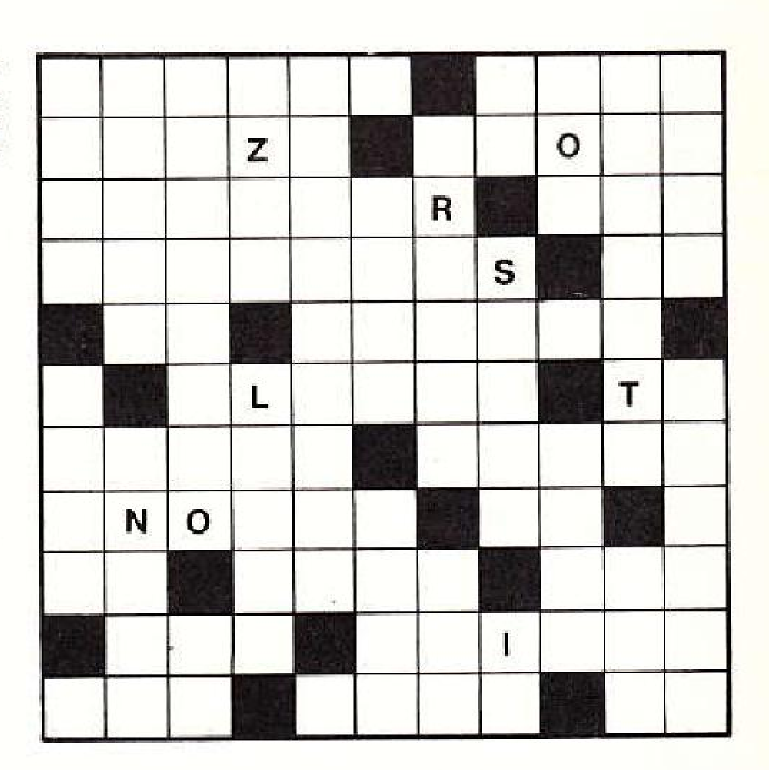
COLOCAGRAMA

Con las pocas ayudas que ves en la cuadrícula y un poquitín de ingenio y otro de paciencia, podrás componer este crucigrama, colocando las palabras que siguen en su sitio preciso.

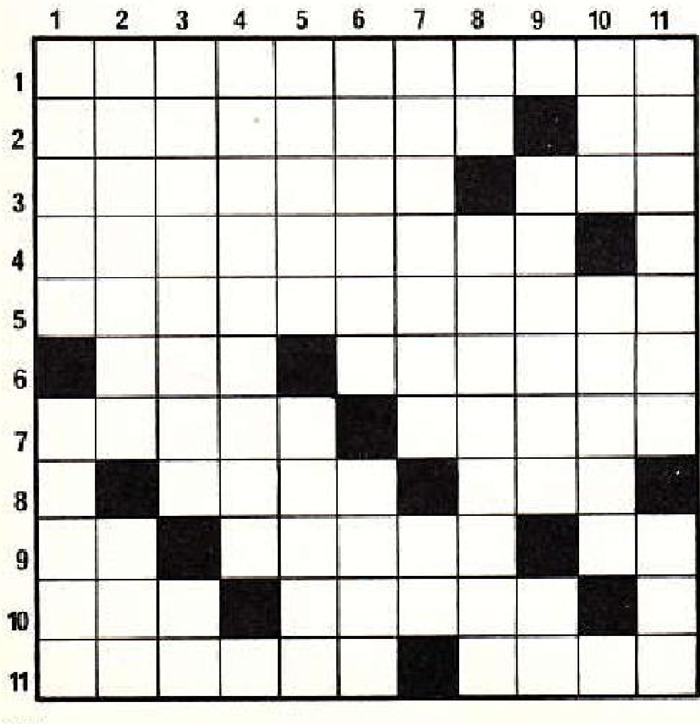
AC
AE
AR
EN
IN
SD
SO
TU
UI
AAR
ARE
ASI
ATE
AUN
DOS
SIN

ADAN
AZUL
BOAS
INES
NONE
OCAS
ODIA
PESA
RITO
ROEN
ARENA
AROMO
COLAD
ERIZO
NABOS

SISAS
LATON
ONDAS
TRISTE
ANOTAR
ARASEN
LESION
PARADA
ULISES
USAREN
AMIANTO
SEDUCIR
ANILINAS
RIDICULO
DOCILIDAD



MINIGRAMA



HORIZONTALES

1) Amistad o relación cordial. **2)** Sosiega, aquieta. / Al revés, 3,1416. **3)** Al revés, nativos de Roma. / Sonría. **4)** Pusiéranse trabas. **5)** Retardáranme. **6)** En inglés, aire. / Al revés, lodo blando que forma depósito en ríos, plural. **7)** Acarreaba. / Dije que no. **8)** Al revés, mineral de hierro que tiene la propiedad de atraer al hierro. / Al revés, tributo u obsequio al terminar algunos trabajos. **9)** Apócope de mamá. / Extraer la humedad. / Partícula inseparable. **10)** Nombre de mujer. / Imprudente o falto de razón, femenino. **11)** Tendrán conocimiento. / Nombre del primer hombre.

VERTICALES

1) Generación o linaje. / Bebes. **2)** Dar o proporcionar. / Nombre de mujer. **3)** Brotarían. / Preposición. **4)** Terminarías. **5)** Composición en verso, plural. / Agradable. **6)** Asamblea en la plaza pública de las ciudades griegas, plural. / Hagan subir alguna cosa. **7)** Subsistieron. / Símbolo químico del actinio. **8)** Interjección que se emplea para denotar alguna resolución de la voluntad. / Repararía, remediaría. **9)** Detestó, abominó. / Preposición inseparable que tiene el valor de a. **10)** Tres veces la misma vocal. / Clase de toro de lidia. **11)** Se deja ver. / Impar.

DIAGRAMA LITERARIO

1-H	2-B	■	3-G	4-H	5-F	6-E	7-L	■	8-K	9-H	■	10-A
11-B	12-G	13-I	14-J	■	15-A	16-M	17-I	18-B	19-G	■	20-F	21-I
22-D	23-L	24-J	■	25-B	26-L	27-D	28-M	29-G	30-A	■	31-H	32-A
■	33-C	34-B	35-K	36-N	37-G	■	38-F	39-E	40-N	41-I	42-K	43-L
44-H	■	45-F	46-K	47-C	48-E	49-D	50-B	■	51-A	52-H	■	53-E
54-C	55-G	■	56-A	57-B	58-J	59-F	60-M	■	61-I	62-K	63-H	64-B
65-M	66-N	■	67-J	68-I	■	69-M	70-G	71-C	72-H	■	73-J	■
74-A	75-J	■	76-I	77-D	78-L	79-C	80-G	81-K	82-M	■	83-D	84-M
■	85-N	86-E	87-M	88-F	89-D	90-C	■	91-H	92-F	93-M	94-L	95-G

Completa el cuadro B de acuerdo con las definiciones y traslada cada letra, según el número que la acompaña, al cuadro A, donde podrás leer una frase extraída de un clásico de la literatura universal, cuyo título, además del nombre del autor, hallarás en el cuadro B, a modo de acróstico.

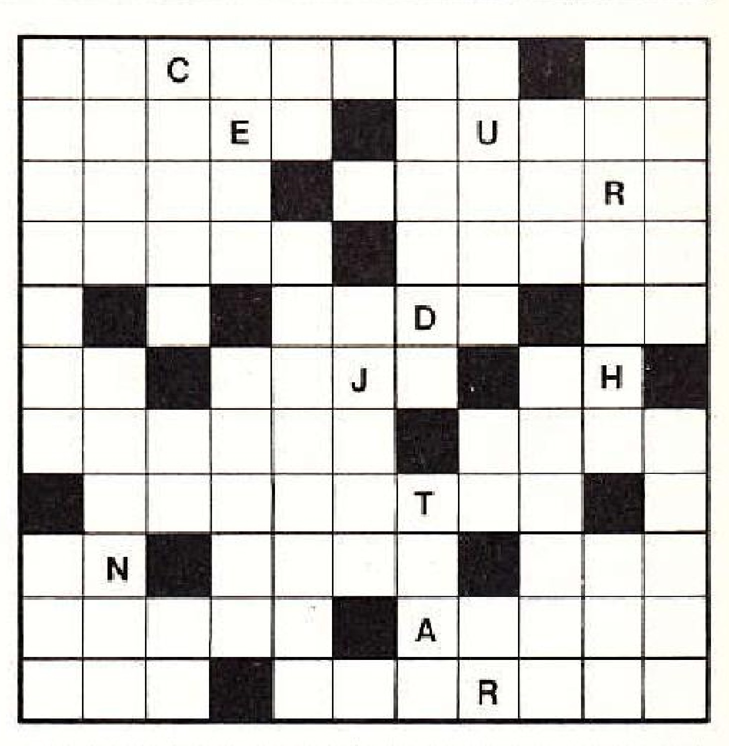
A	56	32	74	15	51	10	30		
B	64	2	25	57	34	11	18	50	
C	47	54	33	71	79	90			
D	49	77	22	27	89	83			
E	48	86	6	39	53				
F	88	92	38	20	59	5	45		
G	12	70	29	37	3	8	95	55	19
H	44	91	72	1	52	31	4	63	9
I	17	13	41	68	76	61	21		
J	58	14	73	24	67	75			
K	62	81	46	35	8	42			
L	23	78	43	26	94	7			
M	65	87	16	69	28	82	84	93	60
N	66	36	40	85					



A) Lucero de la tarde.
B) Concierne.
C) Que está arrugado.
D) Collar de mallas que se ponía antiguamente debajo de la gola.
E) Fenómeno patológico que sobreviene bruscamente.
F) Barbilla que ocupa todo el mentón.
G) Violenta, precipitada.
H) Sacrificará.
I) Canción triste y lamentosa.
J) Ninfa de los ríos y fuentes.
K) Pone en paquetes.
L) Añil.
M) Parte más dura del tronco de un árbol, en plural.
N) Prevención, apresto.

CAOTICO

Las definiciones de este crucigrama no tienen ningún orden. Es decir que, horizontales y verticales están absolutamente mezcladas. Damos varias letras de ayuda, para que sirvan como puntos de referencia.



Conjunto de personas que van de un país a otro para establecerse en él. • Pato salvaje. • Extensión considerada en una sola de sus tres dimensiones: la longitud. • Símbolo del Cesio. • Nota musical. • Interjección. • Modernamente, lirio. • Símbolo del Manganeso. • Quita las ramas superfluas de los árboles. • Labra la tierra. • Desaguar un terreno. • Pases la vista por lo escrito para saber qué pone. • Mancha más o menos lívida alrededor del párpado inferior. • Hierba umbelífera de flores amarillas. • Gigantes de la mitología griega que, según se dice, tenían un sólo ojo en medio de la frente. • Alero del tejado. • De hueso o semejante a él. • Signos aritméticos sin valor propio. • Arbol de países intertropicales cuyo fruto da cierto aceite empleado en perfumería. • Arco de colores que a veces se forma en las nubes. • Pongan algo al aire libre para que se ventile. • Pedazo de teja o cosa semejante que sirve para jugar. • Hace venir. • Sufijo aumentativo. • Calcular el valor. • Somételos a la cirugía. • Tendré una obligación. • Dios egipcio. • Enhebras, introduces. • Iba hacia arriba. • Consonante doble. • Artículo. • Marginar. • Marchad. • Masas de vapor. • Al revés, negación. • Embrollos. • Cultivaré. • Relativas al hueso. • Hurtes. • Compondré. • Abogacía. • Moneda italiana. • Enfado. • Carruaje de dos ruedas. • Herramientas de acero con dientes.

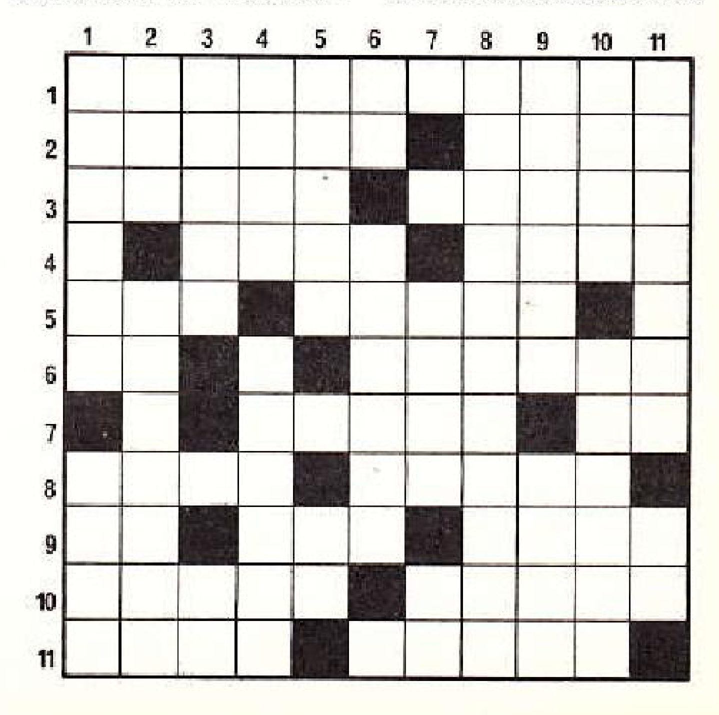
MINIGRAMA

HORIZONTALES

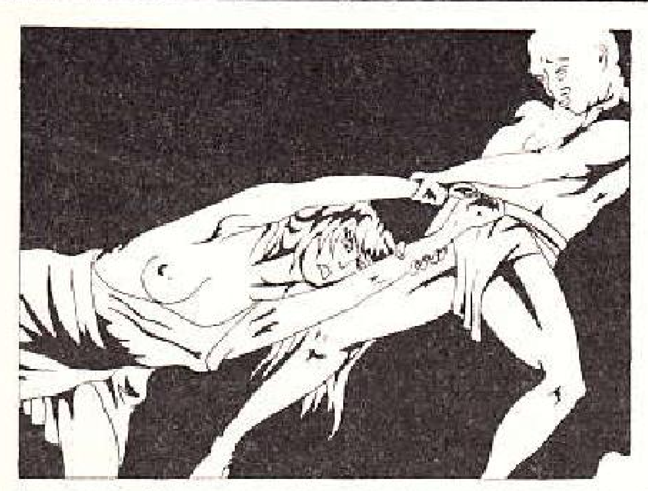
1) Corriente que varía según una ley periódica y cambia de sentido dos veces en cada periodo, plural. **2)** Conjunto de partículas que se acumulan a la orilla del mar. / Diez más dos. **3)** Entregas. / Dolor, tristeza. **4)** Nombre de consonante, plural. / Al revés, cogió con la mano. **5)** Nombre de vocal, plural. / Se usa para sentarse. **6)** Abreviatura de doctor. / Se le llama el Rey de la Selva, plural. **7)** Al revés, untuoso como el aceite o la manteca. / Interjección, repetida se usa para significar los golpes que se dan en las puertas. **8)** Pronombre posesivo, femenino, plural. / Danza. **9)** Al revés, infusión. / Palo aguzado que usaban los indios americanos para labrar la tierra. / Tez. **10)** Cosas cuyas partes están separadas más de lo regular en su clase. / Masas de agua salada. **11)** Te atreves. / Al revés, paraje en que existe vegetación y a veces algún manantial.

VERTICALES

1) Capital de España. / Puro, simple. **2)** Metal precioso. / Santuarios o capillas ubicados generalmente en descampados. **3)** Niños, chavales. / Artículo determinante, femenino, singular. **4)** Indios de antigua tribu de la Patagonia Argentina. / Insectos muy comunes, con alas transparentes. **5)** Cada uno de los varios aspectos que presenta la luna, plural. / Forma del pronombre personal. **6)** El primero. / Sonido vocal en cuya pronunciación se emplea una sola emisión de la voz. **7)** Helera, tumor de algunos pájaros. / Pronombre posesivo. **8)** Perteneciente a la ideología, o a la clasificación de las ideas, plural. **9)** Unían una cosa con otra. / Apellido de famoso compositor mejicano, autor de "Granada". **10)** Juego con dados, plural. / Relativo al aire, volátil. **11)** Al revés, limpiares. / Moneda de cobre de los romanos.



NUMEROS LOCOS



En la cuadrilla de al lado puedes ver una serie de palabras acompañadas de un número. Ese número indica la cantidad de letras que tienen en común y en el mismo sitio la palabra a la que el número acompaña y la palabra perdida, es decir: la que tienes que encontrar y colocar en su sitio, en la parte superior de la cuadrilla.

Con paciencia y perspicacia, la encontrarás. Todo no es más que razonamiento analítico. Como ayuda: empieza por la última palabra (que no tiene ninguna) y tacha las que las demás tienen en común y en la misma posición con esa última. De nada.

							6

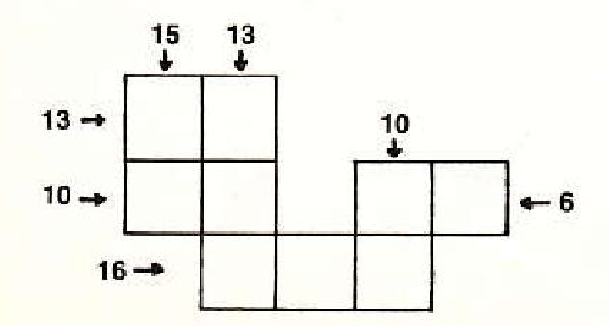
A	L	C	O	B	A		4
R	E	D	A	D	A		3
C	A	L	A	B	A		3
A	L	C	U	Z	A		3
P	E	D	A	Z	O		2
C	A	D	E	R	A		2
A	N	D	I	N	O		2
O	L	E	A	J	E		2
A	Z	A	R	B	E		2
T	R	O	M	B	A		2
C	A	L	I	D	A		1
C	L	A	V	E	S		1
E	S	P	E	R	A		1
T	R	I	B	A	L		0

LA PALABRA PERDIDA

Esto es para los que hacen de los números una religión: contables, jugadores de fútbol, quinielistas, etc. Los números, como sabes, gobiernan el mundo. ¿Te gobernarán también a ti o sabrás ponerlos en su lugar?

A) CADA COSA EN SU SITIO

Coloca en la cuadrilla o diagrama los números significativos (es decir: del 1 al 9), sin repetirlos y cumpliéndose la regla que indica que, en cada línea horizontal o vertical se verifiquen las sumas allí indicadas con flechas.



B) MATALOS A TODOS, JOHNNY!

Los números de abajo representan a tus enemigos. Debes eliminarlos partiendo de uno cualquiera, pero cumpliéndose las siguientes condiciones:

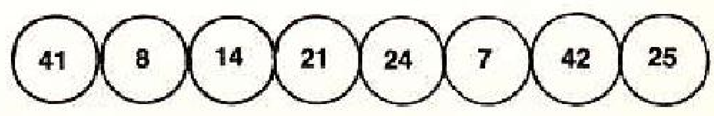
1) Una vez elegido el primero, los restantes deben ser el doble o el triple del anterior.

2) También puede ser la mitad o el tercio del anterior.

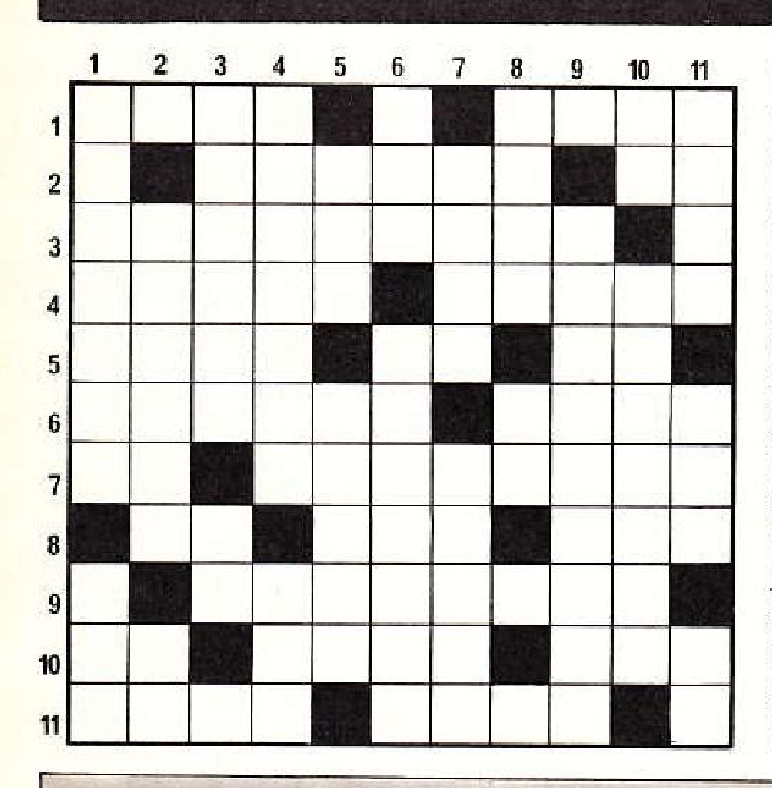
3) Para hacértelo más fácil, también puede eliminarse un número que tenga las mismas cifras que el anterior, pero invertidas.

4) Por si estás en un lío, también haremos valer que elimines a un número que valga uno menos o uno más que el anterior.

¡A ver si acabas con todos, Johnny!



MINIGRAMA



HORIZONTALES

1) Limpia, pura. / Proyectil para cargar las armas de fuego. **2)** Hace presa con las garras o colmillos. / Artículo. **3)** Aturdidas, desatinadas y que no tienen tiento en lo que hacen. **4)** Rogada, pedida, suplicada. / Resina sólida, con olor a hinojo, que se saca de ciertos árboles tropicales. **5)** Cebo que emplean los pescadores, hecho con huevas de bacalao. / Moneda de cobre de los antiguos romanos. / Negación. **6)** Naturales de Italia. / Preposición con que se denota el fin a que se encamina una acción. **7)** Al revés, interjección. / No hechas o no dichas. **8)** Bajo. / Consonante. / Poema. **9)** Que se ha de pagar. **10)** Entrega. / Distributivo. / Estaba. **11)** Relación escrita. / Plantígrados.

VERTICALES

1) Pública y sabida de todos. / Acción de ir. **2)** Dementes. / Antes de Cristo. **3)** Cortaba árboles. / Opus. **4)** Llámalo mediante un nombre inventado. / En este lugar. **5)** Acido ribonucleico. / La "o" fuerte del alfabeto griego. **6)** Gana o necesidad de beber. / Refugiado, dado abrigo. **7)** Señores. / Teas de arder. **8)** Divinidad semita. / Letra griega. **9)** Individuos elegidos para participar en las sesiones legislativas de un país. **10)** Dativo de pronombre personal. / El que habita una casa. **11)** En ese lugar. / Agarradera, manija. / Contracción.

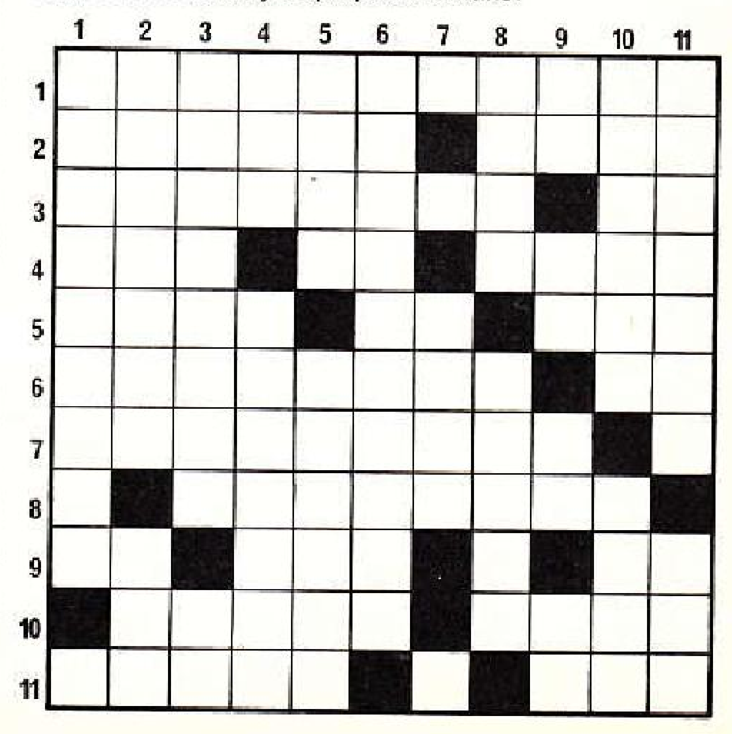
MINIGRAMA

HORIZONTALES

1) Edificio moderno altísimo. **2)** Que no trabaja, desocupada. / Acción y efecto de tasar. **3)** Enviaste, remitiste, diste curso. / Contracción. **4)** Aire canario. / Símbolo químico del radio. / Poco común o frecuente, (femenino). **5)** Sale del vientre materno. / Apócope de mamá. / Señor, en inglés. **6)** Sacerdote de de la antigua Roma que examinaba las entrañas de las víctimas para hacer presagios. / Percibí un sonido. **7)** Que no sabe, ignorante. **8)** Al revés, valor, ánimo. **9)** Existe. / Al revés, coge, toma. / Terminación verbal. **10)** Recta que une el centro del círculo con un punto de su circunferencia. / Miembro viril. **11)** La cadena montañosa más elevada de Europa. / Artículo determinado masculino plural.

VERTICALES

1) Nombre del caballo de Don Quijote. **2)** Culparé, reprenderé. / Sociedad de Responsabilidad Limitada. **3)** Ciudad de Sicilia, célebre teatro griego. / Alianza Popular. **4)** La mitad de costa. / Divide. **5)** Tostar, soasar, quemar. / Manifestéis desaprobación mediante silbidos. **6)** Boda, ceremonia del matrimonio. **7)** Enfermedad de la piel, caracterizada por la formación de pústulas pequeñas. **8)** Líquido muy volátil e inflamable, empleado como anestésico. / Al revés, omita, incumpla, cometa una falta. **9)** Artículo determinado fem. singular. / Campeón. / Interjección que sirve para animar o estimular. / Contracción. **10)** Lugar en las iglesias o cementerios donde se reúnen los huesos que se sacan de las sepulturas. / Prenda con que se cubren las mujeres la cabeza. **11)** Cantidad de dinero que se da a alguien para pagar un servicio o trabajo. / Gorra que usaban los soldados españoles, hecho de fieltro y de pequeño tamaño.

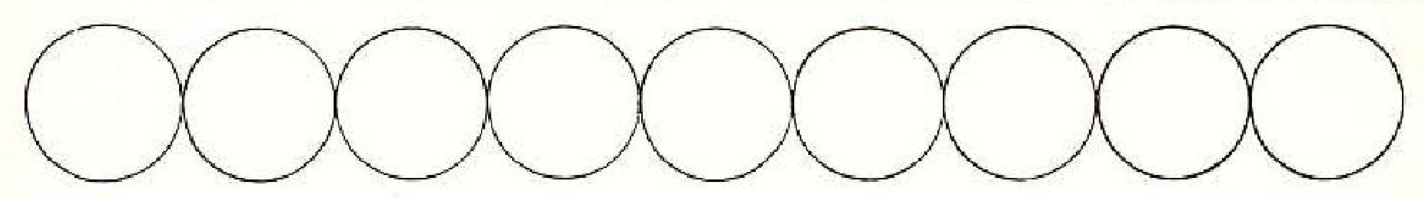


CADENA DE SINONIMOS

Vamos a jugar con los sinónimos, por tanto: diccionario al canto.

SINONIMO, MA. Adj. y s. M. Dícese de las palabras de igual significación: FLECHA y SAETA son sinónimos.– Refrescado el conocimiento, veamos el jueguecito: Debes encontrar un sinónimo de cada una de las palabras que verás abajo y luego encadenar las palabras que encuentres, de modo que la última sílaba de una palabra sea la primera de la otra. Desde luego, las palabras de abajo no están ordenadas.

En cada eslabón debes poner un sinónimo de las siguientes palabras:
ENTABLADO – BOGUEMOS – DULCES – AMOR – RAE – CREMA – ENSEÑABA – SARASA – PLATANO



SOLUCIONES

PAGINA 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	C	A	T	A	L	U	Ñ	A	■	E	L
2	L	I	■	S	I	T	U	A	R	■	E
3	A	R	E	T	E	■	S	R	■	E	G
4	U	■	S	R	■	M	■	■	■	T	E
5	S	■	C	O	R	A	L	■	O	E	N
6	U	S	A	■	O	■	A	R	D	I	D
7	R	U	T	E	N	O	■	O	I	D	A
8	A	D	I	M	■	C	A	L	M	A	R
9	D	A	M	A	S	■	M	A	R	■	I
10	O	R	A	N	■	P	O	R	O	S	O
11	■	E	N	A	M	O	R	A	D	O	S

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	P	E	R	P	E	T	U	A	R	A	S
2	E	R	I	A	L	■	L	L	A	T	A
3	R	O	E	N	■	A	L	A	D	O	S
4	E	T	N	O	G	R	A	F	I	A	■
5	C	O	■	R	A	M	■	I	O	D	O
6	E	M	B	A	L	A	R	A	S	■	R
7	D	A	R	M	E	L	A	■	O	I	C
8	E	N	E	A	G	O	N	O	■	J	A
9	R	I	A	■	A	S	U	M	I	A	■
10	O	A	S	I	S	■	R	A	N	D	A
11	S	■	E	S	■	V	A	R	I	A	S

PAGINA 3

DICCIONARIO

AEDO	Poeta épico de la antigua Grecia.
ESGUIN	Cría del salmón.
HIEMAL	Invernal.
PLINITO	Cuadrado sobre el que se asienta la base de la columna.
CERACATE	Especie de ágata de color de cera.
NEFARIO	Sumamente perverso.

LAS SILABAS

El río, serpenteando entre los edificios, reflejaba la claridad nocturna del cielo. Amenecería un día dulce y tonificante. (O'Henry **"Bruma en Santone"**).

PAGINA 4

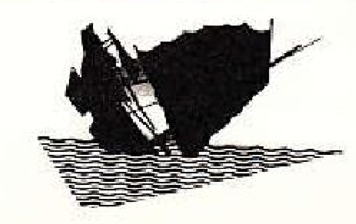
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	D	E	S	A	F	O	R	T	U	N	A	D	A	S	■
2	I	M	A	G	I	N	A	R	■	A	B	O	C	A	R
3	L	E	G	A	L	I	C	E	S	■	I	■	O	N	■
4	A	S	A	■	I	C	O	N	O	C	L	A	S	T	A
5	P	■	C	A	B	E	R	■	L	I	A	R	A	I	S
6	I	N	I	■	U	S	E	M	O	S	■	E	R	G	O
7	D	A	D	O	S	■	S	I	■	M	A	N	■	U	R
8	A	D	A	P	T	A	■	R	E	A	L	I	Z	A	O
9	R	A	D	I	E	S	T	E	S	I	A	S	■	R	A
10	A	R	■	O	R	A	R	■	A	S	■	C	A	S	I
11	S	E	N	S	O	R	I	O	S	■	S	A	L	E	S

546
297 249
162 135 114
92 70 65 49
57 35 35 30 19
39 18 17 18 12 7
28 11 7 10 8 4 3
19 9 2 5 5 3 1 2
10 9 0 2 3 2 1 0 2
1 9 0 0 2 1 1 0 0 2

PAGINA 5

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	C	A	M	A	R	A	D	E	R	I	A
2	E	B	A	N	O	■	A	T	A	D	O
3	N	U	■	O	S	O	■	I	J	A	R
4	T	E	N	T	A	C	U	L	O	■	T
5	I	L	I	A	D	A	■	I	■	E	A
6	N	O	■	C	O	S	A	C	O	S	■
7	E	■	M	I	■	I	D	O	L	O	S
8	L	A	■	O	L	O	R	■	E	P	I
9	A	L	O	N	■	N	A	O	■	I	S
10	■	B	R	■	D	E	L	■	O	C	A
11	C	A	O	S	■	S	■	E	C	O	S

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	A	C	A	R	I	C	I	A	D	O	S
2	L	A	G	U	N	A	S	■	A	S	I
3	E	R	A	S	■	L	O	G	R	A	R
4	H	A	T	O	N	A	■	E	S	T	E
5	A	M	A	S	■	M	I	R	E	■	N
6	N	E	S	■	M	I	O	A	N	L	A
7	I	L	■	C	A	D	E	N	A	■	S
8	A	O	B	■	N	A	M	I	■	L	■
9	■	S	A	R	O	D	■	O	L	O	R
10	N	■	S	O	L	■	O	S	O	S	O
11	A	M	A	P	O	L	A	■	C	O	N



SOLUCIONES

PAGINA 6

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	DO	NO	SO	■	RE	SE	TE	■	MI	JO	DAL	GO
2	MA	■	GE	LE	NO	■	SE	ME	CO	■	DA	ZO
3	SE	CA	RO	■	CA	VO	LA	■	CO	A	TI	■
4	■	LI	NA	ZO	■	RE	DO	MO	■	DU	CA	RO
5	MEG	GA	■	RA	BAG	FA	■	RE	PI	SO	■	CA
6	GO	■	LE	ZA	MA	■	VE	TO	RA	■	MO	LLA
7	■	PE	GA	■	RA	FA	NAS	■	GOS	JA	RAS	■
8	PA	SO	DO	RES	■	GE	LES	FE	■	RA	MO	SO
9	JUS	DA	■	PI	CO	FO	■	CA	ZA	BE	■	CA
10	CE	■	GA	LE	TA	■	SO	LI	MA	■	CA	PO
11	A	DAL	FAS	■	NO	PE	AS	■	TE	TA	MO	■

PAGINA 7

Discoteca	año	aforo	grupo	motivo
Perlura	1981	50	Los patos	quiebra
Tornados	1982	100	Los pesados	drogas
Jenaro	1983	500	Leche cortada	incendio
Fuentes	1984	250	Las lagas	sorteo

PAGINA 8

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	E	C	O	S	■	B	O	L	A	S	■	R	O	C	O	S	O
2	T	A	L	E	S	■	S	I	N	■	P	E	R	A	L	E	S
3	A	R	O	S	■	P	O	D	A	D	■	J	A	L	E	A	■
4	P	A	T	O	S	A	S	■	R	E	C	A	L	A	R	■	P
5	A	M	■	S	I	R	■	A	■	L	O	S	■	M	A	T	O
6	■	E	L	■	A	C	O	J	A	I	S	■	M	I	■	E	L
7	A	L	■	R	E	I	■	O	■	R	E	P	■	B	O	R	E
8	R	E	C	E	L	A	D	■	P	A	S	O	T	A	S	■	A
9	E	R	O	S	■	L	I	G	A	S	■	S	U	D	O	R	■
10	L	O	P	E	Z	■	A	L	I	■	S	A	B	E	N	O	S
11	A	S	A	S	■	B	L	U	S	A	■	R	O	S	■	L	A

PAGINA 9

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	R	O	C	K	■	V	I	Ñ	E	D	O
2	A	L	I	A	R	O	N	■	A	E	B
3	■	U	A	Q	I	C	E	S	■	F	I
4	P	I	T	A	B	A	■	E	C	O	S
5	E	O	I	T	A	L	E	■	O	L	P
6	L	A	C	E	D	E	M	O	N	I	O
7	I	R	A	■	E	S	P	I	T	A	■
8	C	E	■	P	O	■	A	R	E	N	O
9	A	M	A	D	■	L	L	A	N	T	A
10	N	O	R	■	C	O	M	I	T	E	S
11	O	S	T	R	O	G	O	D	O	S	■

TREBEJO SALTARIN

Teresa no estaba preparada para cortar amarras en aquel momento.

PAGINA 10

P	A	R	A	D	A	■	A	D	A	N
E	R	I	Z	O	■	A	P	O	T	O
S	E	D	U	C	I	R	■	S	I	N
A	N	I	L	I	N	A	S	■	A	E
■	A	C	■	L	E	S	I	O	N	■
O	■	U	L	I	S	E	S	■	T	U
C	O	L	A	D	■	N	A	B	O	S
A	N	O	T	A	R	■	S	O	■	A
S	O	■	D	O	I	A	■	A	A	R
■	A	U	N	■	T	R	I	S	T	E
A	S	I	■	R	O	E	N	■	E	N

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	C	A	M	A	R	A	D	E	R	I	A
2	A	P	A	C	I	G	U	A	■	I	O
3	S	O	N	A	M	O	R	■	R	I	A
4	T	R	A	B	A	J	A	S	E	■	R
5	A	T	R	A	S	A	R	A	N	M	E
6	■	A	I	R	■	S	O	N	E	I	C
7	T	R	A	I	A	■	N	E	G	U	E
8	O	■	N	A	M	I	■	A	O	R	■
9	M	A	■	S	E	C	A	R	■	A	N
10	A	N	A	■	N	E	C	I	A	■	O
11	S	A	B	R	A	N	■	A	D	A	N

PAGINA 11

DIAGRAMA LITERARIO

En tanto, la reina, presa hacía tiempo de grave cuidado, abriga en sus venas heridas de amor y se consume en oculto fuego. (Virgilio, **"Eneida"**).

A) Véspero. B) Interesa. C) Rugoso. D) Gocete. E) Ictus. F) Luchana, G) Impetuosa. H) Ofrendará. I) Endecha. J) Náyade. K) Embala. L) Indigo. M) Durámenes. N) Avío.

PAGINA 12

C	I	C	L	O	P	E	S	■	D	O
O	R	E	E	N	■	N	U	B	E	S
L	I	R	A	■	D	E	B	E	R	E
O	S	O	S	O	■	L	I	N	E	A
N	■	S	■	P	O	D	A	■	C	S
I	D	■	T	E	J	O	■	A	H	■
A	R	M	A	R	E	■	L	I	O	S
■	E	N	S	A	R	T	A	S	■	I
O	N	■	A	L	A	R	■	L	I	S
C	A	R	R	O	■	A	R	A	R	E
A	R	A	■	S	I	E	R	R	A	S

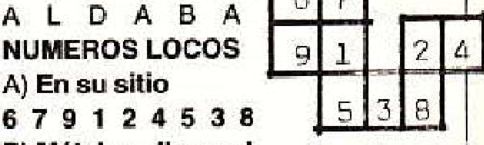
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	M	O	N	O	F	A	S	I	C	O	S
2	A	R	E	N	A	S	■	D	O	C	E
3	O	O	N	A	S	■	P	E	S	A	R
4	R	■	E	S	E	S	■	O	I	S	A
5	I	E	S	■	S	I	L	L	A	■	E
6	D	A	■	M	■	L	E	O	N	E	S
7	■	M	■	O	S	A	R	G	■	T	A
8	M	I	A	S	■	B	A	I	L	E	■
9	E	T	■	C	O	A	■	C	A	R	A
10	R	A	L	A	S	■	M	A	R	E	S
11	O	S	A	S	■	S	I	S	A	O	■

PAGINA 13

LA PALABRA PERDIDA

A L D A B A

NUMEROS LOCOS



A) En su sitio

6 7 9 1 2 4 5 3 8

B) Mátalos, Jhonny!

Primero el 25; luego, en este orden: 24 – 8 – 7 – 14 – 41 – 42 – 21. ¡Olé!

PAGINA 14

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	N	E	T	A	■	S	■	B	A	L	A
2	O	■	A	P	R	E	S	A	■	E	L
3	T	O	L	O	N	D	R	A	S	■	L
4	O	R	A	O	A	■	E	L	E	M	I
5	R	A	B	A	■	A	S	■	N	O	■
6	I	T	A	L	O	S	■	P	A	R	A
7	A	E	■	O	M	I	T	I	D	A	S
8	■	S	O	■	E	L	E	■	O	D	A
9	I	■	P	A	G	A	D	E	R	O	■
10	O	A	■	C	A	D	A	■	E	R	A
11	A	C	T	A	■	O	S	O	S	■	L

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	R	A	S	C	A	C	I	E	L	O	S
2	O	C	I	O	S	A	■	T	A	S	A
3	C	U	R	S	A	S	T	E	■	A	L
4	I	S	A	■	R	A	■	R	A	R	A
5	N	A	C	E	■	M	A	■	S	I	R
6	A	R	U	S	P	I	C	E	■	O	I
7	N	E	S	C	I	E	N	T	E	■	O
8	T	■	A	I	T	N	E	L	A	V	■
9	E	S	■	N	E	T	■	A	■	E	R
10	■	R	A	D	I	O	■	F	A	L	O
11	A	L	P	E	S	■	E	■	L	O	S

PAGINA 15

CADENA DE SINONIMOS

REMEMOS – MOSTRABA – BANANA – NATA – TARIMA – MARICON – CONFITURAS – RASCA – CARIÑO (Boguemos – Enseñaba – Plátano – Crema – Entablado – Sarasa – Dulces – Rae – Amor).


NICARAGUA
GOS
SALIDA

EL SECRETO DE L

Por Javier Cebrián Rotllán

Desde el preciso instante en que fue capaz de formar un ejército, el hombre se sintió atraído tanto por la idea de planificar las batallas, como por su reconstrucción. Este es de algún modo el impulso que dio origen a muchos de los juegos que, desde el ajedrez hasta los modernos war-games, **divierten a millones de personas en todo el mundo.**

Pocos son aquellos que no se han sentido alguna vez atraídos por el deseo de emular a los grandes generales de la historia o de entablar su propia batalla, llevar a cabo una peligrosa aventura en algún exótico lugar, en un tiempo lejano en el pasado o en el futuro.

Este deseo fue el que movió generales japoneses, chinos y persas a buscar un método capaz de ayudarles a planificar sus batallas y sus guerras imperiales. Este fue el origen de juegos tan famosos y populares como el ajedrez y el go, entre un sinnúmero de otros juegos que requieren de cada jugador que mueva sus piezas no sólo pensando en el efecto inmediato, sino también en las consecuencias posteriores.

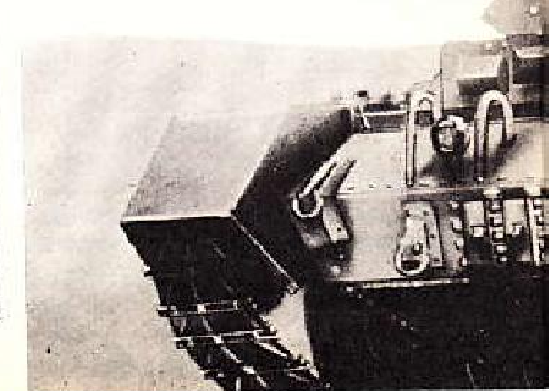
Desde la aparición de estos juegos hasta el siglo XVIII su popularidad creció en función de las modas impuestas en las distintas cortes y, sobre todo en Europa, para llenar el ocio de los cortesanos. Pero fue en este siglo, precisamente en 1780, que el mayordomo del Duque de Brunswick al diseñar un juego, que se desarrollaba sobre un tablero que simulaba un terreno en el que se enfrentaban dos ejércitos, dio origen los "juegos de guerra", tal como se conocen actualmente.

El wargames inventado por el mayordomo del militar consistía en un tablero con 1660 casillas coloreadas de acuerdo con el terreno que simbolizaban y 120 piezas que representaban la infantería, la caballería y la artillería. A partir de entonces, el juego entusiasmó a los militares y surgieron otros en los que se perfeccionaban las reglas y los movimientos de los ejércitos.

Moltke, general prusiano, impuso entre los miembros de su estado mayor la práctica y estudio al campo de batalla. Años más tarde, cuando las tropas prusianas derrotaron a las francesas, el empleo de este tipo de juegos se popularizó en la mayoría de las academias castrenses europeas.

Lo que había surgido como un juego se había convertido en ciencia de la


Los wargames son tan entretenidos como militarmente científicos.



LOS WARGAMES



guerra y, después de la Segunda Guerra, nuevamente en divertimento. En 1953, el norteamericano Avalon Hill comienza la comercialización de wargames con tableros y fichas de cartón, en lugar de figuras y maquetas de plomo como hasta entonces. Así comenzó el gran boom de los juegos de guerra que han alcanzado una nueva dimensión en su versión para ordenador o vídeo. En lo que respecta a España, estos juegos se comenzaron a importar a partir de 1979 y a fabricar desde hace pocos años.

Tipos de wargames

Si bien de modo genérico a estos juegos de estrategia se les llama wargames o juegos de guerra, existen distintos tipos según su tema. De esta manera tenemos a los wargames propiamente dichos, que pueden ser históricos o ficticios; temáticos, que pueden ser diplomáticos, financieros, deportivos, etc., y de aventuras.

Los wargames pueden ser jugados con tablero o bien con figuras a escala. Es decir que para desarrollarlos se pueden emplear fichas que representan a las distintas unidades militares o bien maquetas, generalmente de plomo, pintadas y preparadas especialmente. La ventaja de estos últimos radica en su mayor vistosidad y colorido y la teatralidad de los desplazamientos, mientras que las ventajas de los primeros es que en menor espacio se puede representar el terreno con mayores detalles.

A su vez los wargames pueden ser tácticos, estratégicos y operacionales. Tácticos son aquellos en los que se enfrentan pequeñas unidades de los ejércitos en un campo de batalla considerablemente mayor. Pueden ser escaramuzas con respecto a una batalla o batallas con respecto a una guerra.

Son estratégicos aquellos wargames que enfrentan a ejércitos o unidades mayores de ejército de dos o más países sobre territorios amplios (países, continentes o todo el mundo), y se hace incidir en el desarrollo de los enfrentamientos otros elementos, como condiciones económicas y socio políticas, además de los estrictamente militares.

Por último son operacionales los juegos que enfrentan a unidades mayores (batallones, regimientos o divisiones), en una escala de terreno menor (comarcas o regiones).

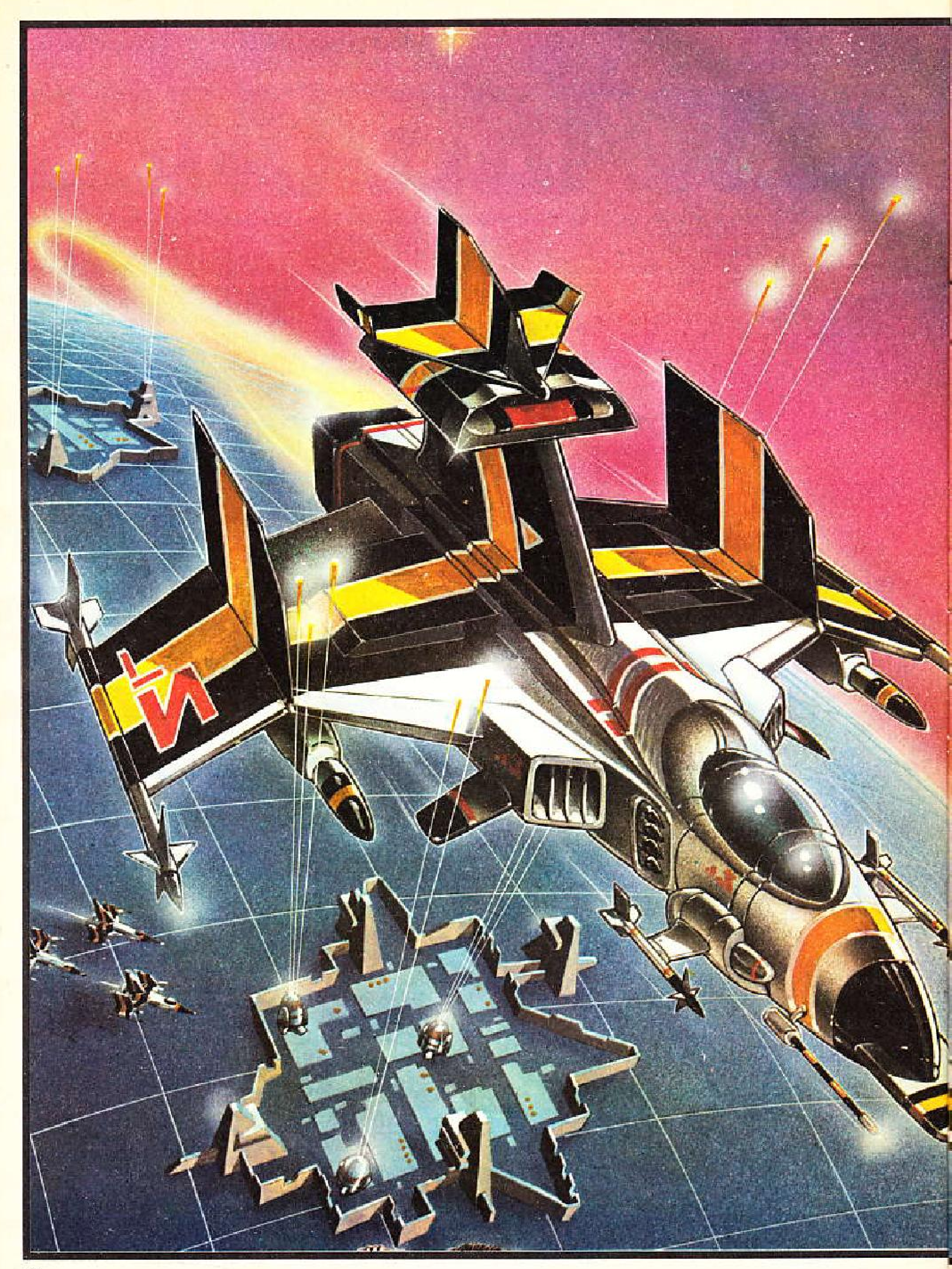
Las especiales características de estos juegos exigen de los jugadores una correcta información sobre la época y las condiciones dentro de las cuales tuvieron lugar las batallas o guerras. Pero no sólo información histórica, sino también técnica como tipos de armamento, su funcionamiento, maniobrabilidad de vehículos (aviones, tanques, etc.).

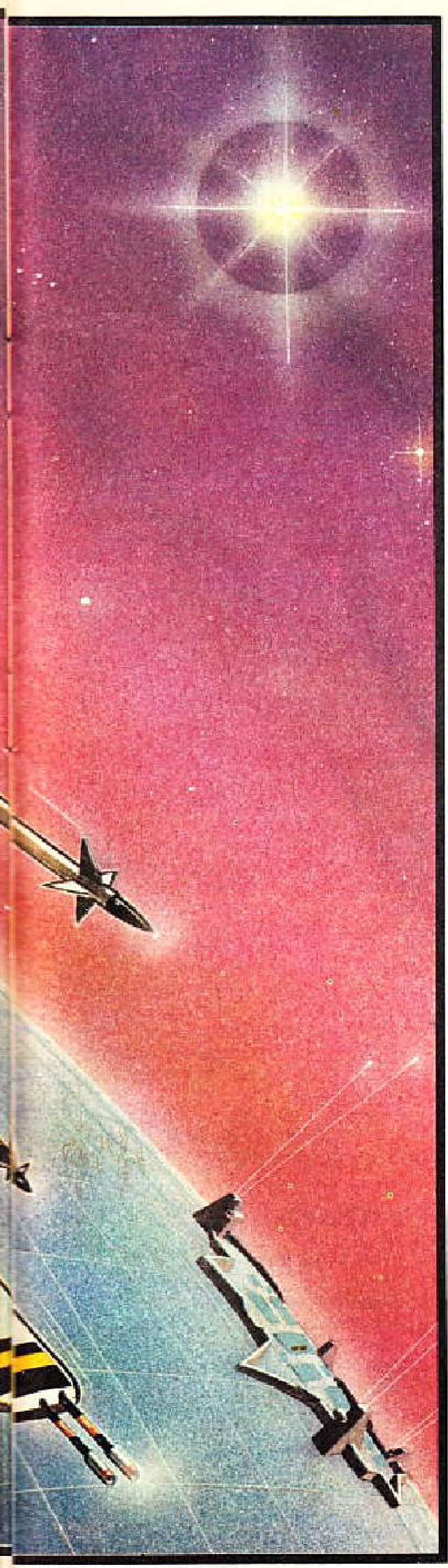
Los juegos temáticos son los que están totalmente apartados de los hechos bélicos y violentos en general. Se juegan sobre tableros y representan actividades sociales o políticas (diplomacia, deportes, finanzas, salvamentos, etc.).

Los juegos de aventuras se subdividen en dos grupos. Uno que emplea el tablero y otro el **rol.** En este último grupo el jugador adopta el papel (rol) de un individuo protagonista de una aventura en un mundo imaginario y su meta es vivir y evolucionar, descubrir tesoros, ganar experiencia y llevar a cabo las más insólitas acciones.

Como es de suponer en ninguno de los dos grupos están limitadas las aventuras, que pueden ser de cualquier tipo. Es decir, que se puede ser explorador, espía, ladrón, policía, etc., en una época cualquiera del pasado, presente o futuro, en un lugar real o fantástico. Aquí, uno de los jugadores hace de árbitro, controlando las situaciones y reglas del juego y el movimiento de los otros jugadores, que no son necesariamente adversarios, para superar los peligros que pueden aparecer en su camino.

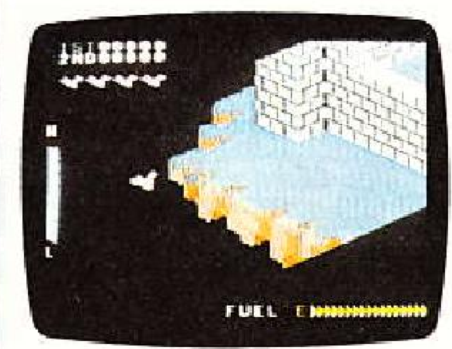
De modo suscinto, estas son las características generales de los wargames, que tanto apasionan a los anglosajones y cada día más a los españoles.

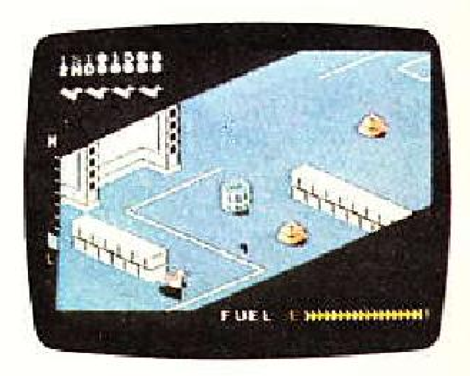




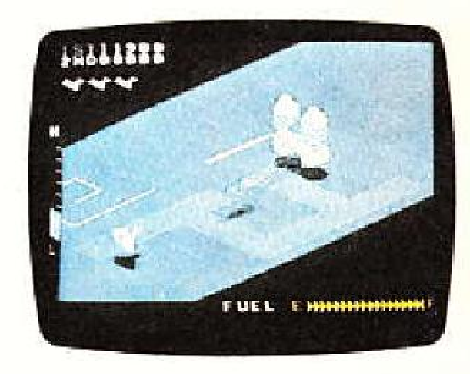
ZAXXON
Táctica de ataque

En una lejana Galaxia el robot Zaxxon amenaza con extender su imperio cibernético. Sólo una arriesgada misión para destruirlo en su propia fortaleza puede salvar el mundo de los humanos.









Uno de los aspectos más interesantes de este juego es su concepción en 3-D, que le confiere un extraordinario grafismo y un sonido espectacular. Este aspecto también incide en los movimientos de la nave que conduces y, obviamente, en la estrategia a seguir para derrotar al enemigo.

Tu nave es vista desde un mando provisto de un disparador de misiles, que te recomendamos no uses. Si tiras el mando hacia atrás, la nave levantará el morro y se elevará, pero si lo adelantas, bajará. Del mismo modo irá hacia la derecha o hacia la izquierda, según tires el mando hacia un lado o a otro, con movimientos suaves. Tienes que pensar que tu nave vuela permanentemente por el espacio y que las maniobras que realices con el mando alteran su rumbo o su altitud.

Objetivo

El objetivo del juego es atacar directamente la fortaleza espacial del robot, sortear sus altos muros, destruir sus baterías, misiles, depósitos de combustible y atravesar campos de fuerza electromagnética hasta llegar ante el mismo Zaxxon y destruirlo con certeros disparos al corazón, que es la boca por donde lanza su misil-buscador.

Estrategia

Calibración de vuelo. Para esta operación cuentas con un altímetro en el extremo izquierdo superior de la pantalla. Sin embargo, este "instrumento" no te sirve de mucho porque tu

atención está puesta en las condiciones de vuelo sobre el territorio enemigo. Para conocer la altitud a la que vuelas puedes emplear como referencia la **sombra** de tu nave sobre el fuerte del enemigo. Si la sombra es ancha la altura es menor que si es angosta. Para cuando vuelas por el espacio abierto puedes usar tus misiles para medir la altitud, la cual te la indicarán las explosiones.

Condiciones de vuelo. Si bien algunos expertos recomiendan no volar siempre a un nivel constante. No obstante, puedes hacerlo a baja altura cuando sobrevuelas el fuerte y el enemigo no dispara los misiles-buscadores. Cuando esto sucede, tu mejor defensa, aparte de los disparos de tu cañón de láser, son los constantes ascensos y descensos y desvíos a derecha o izquierda.

Es aconsejable que a los campos de láser o fuerza electromagnética los sobrevueles, del mismo modo que a los misiles que son disparados desde los silos. Es decir, primero procura destruirlos porque ganarás más puntos, pero si no lo puedes hacer, huye de ellos. También es peligrosa la estela de fuego que dejan sus cohetes, pues si te alcanza puede destruirte.

Ataque al Fuerte. El juego empieza en el momento en que tu nave está a punto de sortear los altos muros del Fuerte de Zaxxon. Para no equivocarte con respecto a su altura, es recomendable que dispares para que los impactos te indiquen a qué altitud estás o si tu nave está en la dirección correcta. Si los misiles explotan en la pared, tira el mando hacia ti y dispara hasta que los misiles pasen por el hueco.

Una vez has atravesado el muro, mira la sombra y desciende rápidamente y comienza a disparar, oprimiendo el botón repetidamente, pues si lo mantienes apretado sólo disparará una sola vez. Mientras más rápido oprimas el botón, más serán los disparos que realices.

Tu objetivo en el interior es destruir tanto los misiles, como las torretas de cañones y también los depósitos de combustible.

Combustible. Este es uno de los problemas que debes solucionar en vuelo. Tu nave consume mucho combustible y en cualquier momento puedes quedarte sin él. Para lograrlo tienes que destruir los depósitos que generalmente, están junto a las torretas defensivas, volando a muy baja altura. El mayor peligro es que te alcance la explosión, por lo que una vez has disparado correctamente tienes que elevarte de inmediato.

Destruyendo como mínimo seis depósitos, ya tienes suficiente energía para acabar la pantalla. En caso de que tengas problemas con el carburante, el ordenador de tu nave hará sonar una alarma. Si sobrevives a una batalla el primer objetivo de la siguiente han



de ser los depósitos de combustible del enemigo.

Primera pantalla. Aquí las Torretas defensivas no disparan, pues lo hacen en las siguientes.

Una vez has superado los muros del Fuerte dispara continuamente. Es muy ventajoso eliminar el mayor número de naves enemigas posible, ya que mientras menos queden, menor será su número en la batalla espacial posterior, además de incrementar la puntuación.

Cuando ya estés seguro de dominar el juego, te recomendamos que aplaces el disparo a los **shuttles** enemigos y lo hagas contra las torres-radar que, si bien no son mortales, su destrucción da una alta puntuación.

Dado que tú no controlas la velocidad de tu nave, en poco tiempo atravesarás –si no te destruyen antes, claro– el Fuerte y tendrás que superar el muro para salir nuevamente al espacio. Aquí nuevas naves enemigas te saldrán al encuentro y ocasionalmente aparecerá un satélite-cisterna que pasará con rapidez. Destrúyelo **sólo** si tienes poco carburante, de lo contrario ocúpate de las naves atacantes.

Batalla espacial. Si una nave enemiga intenta destruirte suena un **bip** de alarma y una señal luminosa relampaguea en la proa de tu nave. Si tienes oportunidad dispara, de lo contrario, apártate de su camino.

En este momento puedes volar a un nivel constante esperando que los **shuttles** enemigos lleguen a él para dispararles sin perder tiempo.

Segunda pantalla. A medida que te aproximas al segundo Fuerte espacial, el robot te lanzará nuevas barreras de láser para bloquear tu camino. Estas barreras no se pueden sobrevolar, por lo tanto tienes que pasarlas por el resquicio que hay entre el muro y el escudo de fuerza. Para no cometer un error fatal, dispara tus misiles a la barrera hasta que logres precisar la altura del pasadizo. Una vez conseguido, mantén el mando firme en este nivel.

Una vez has atravesado la barrera láser, tienes varios blancos a los cuales disparar. Pero, casi inmediatamente te aparecerá otro campo de fuerza que deberás atravesar del mismo modo que el anterior.

Hasta que no seas un verdadero experto desentiéndete de los blancos y ocúpate del pasadizo si no quieres perder tu nave.

Después de sortear una tercera pantalla, tu nave se detendrá de improviso y te aparecerá el monstruo robot Zaxxon, capaz de eludir con mucha habilidad tus disparos.

En estos momentos puedes moverte como siempre, excepto hacia adelante. Haz uso de tu capacidad de maniobra, pero no te preocupes del robot por el momento sino en su misil teledirigido. Para neutralizarlo hay seis blancos, de modo que tú dispara continuamente en cuanto aparezca el robot y hasta que lance su misil. Cuando te apuntas un blanco, el robot se agita y emite un rojo intermitente, pero tú no te arredres y sigue disparando.

Una vez que el robot ha lanzado su misil, no pierdas los nervios. Es inútil huir de él, así que tienes que destruirlo. Para que lo tengas en cuenta, este misil es infalible, pero es muy lento, así que te dará unas fracciones de segundo para disparar antes de que te alcance. Aquí necesitas buen ojo y mejor pulso. Si consigues acertarle, el misil puede volverse verde. Si no toma este color, será tu nave la que se ponga roja y entre en una lluvia brillante de deshechos.

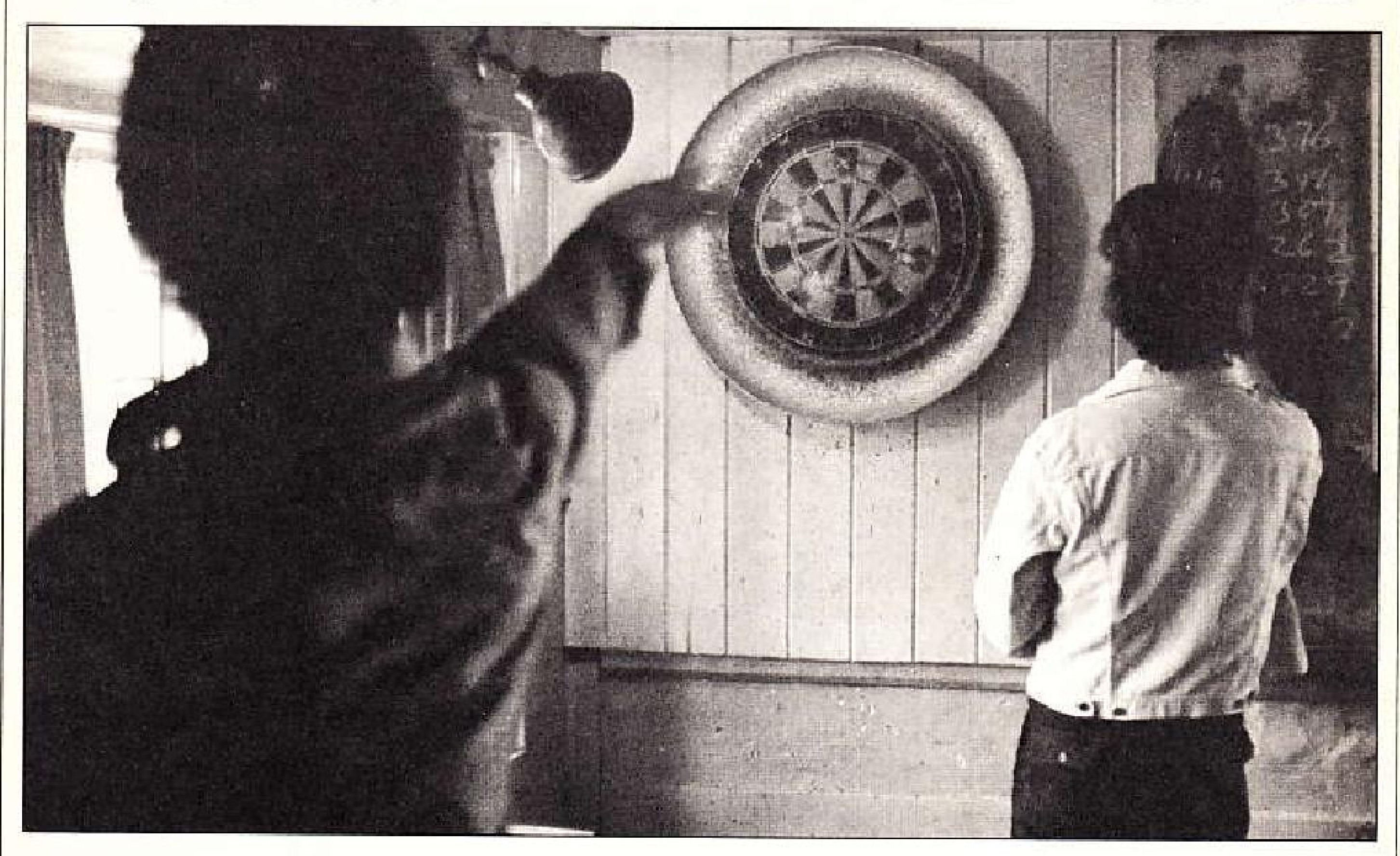
A partir de este momento, el juego recomienza en un nivel más alto de dificultad. En la pantalla siguiente aparecerán misiles interceptores que se elevan con suma rapidez y que debes eliminar o eludir al mismo tiempo que destruyes las Torretas defensivas o eludes sus disparos. La dificultad es mayor, también porque los shuttles enemigos comenzarán a dispararte incluso antes de que llegues al Fuerte. Y por si esto no bastara, el hueco por el que tu nave debe superar los escudos de fuerza se hace cada vez más pequeño y el combustible se consume más rápido. La estrategia, no obstante no cambia, pero necesitas mayor rapidez de reflejos.

Bueno, camarada, que tengas suerte y, por si no la tienes, ten preparadas algunas monedas más.

PUNTUACION

Shuttle enemigo en tierra	**50 pts.**
Shuttle enemigo en el espacio	**50 pts.**
Misil interceptor	**150 pts.**
Cañón	**200 ó 500 pts.**
Misil de seguimiento	**200 pts.**
Depósito de combustible	**300 pts.**
Todos los shuttles destruidos	**1.000 pts.**
Torre de radar	**1.000 pts.**
Robot	**1.000 pts.**

LOS DARDOS



El juego de los dardos es uno de los juegos más populares en el Reino Unido, que se ha extendido como un reguero de pólvora por todos los países anglosajones, llegando incluso a imponerse —aunque muy lentamente— en nuestro país. En Inglaterra prácticamente no existe ningún **pub**, que pueda llamarse tal, que no disponga en un rincón preferente de su establecimiento de un espacio dedicado a la práctica de este antiquísimo deporte de "interior". Según datos estadísticos muy fiables existen en Inglaterra cerca de siete millones de jugadores de dardos, de los cuales más de un millón forman parte de clubs y federaciones que regularmente organizan torneos de esta especialidad.

Históricamente el juego se remonta a la Edad Media, en la que era practicado por los célebres arqueros ingleses. Su origen pues arranca de una disciplina de carácter bélico. En efecto los soldados de Su Graciosa Majestad además de las armas convencionales de aquella época, solían ir provistos de unas pequeñas flechas capaces de ser arrojadas a mano, que utilizaban como arma de defensa personal. Para entretener sus horas de ocio los soldados establecían competiciones sobre su puntería en los viejos tocones de los árboles derribados. Aunque no está probado, resulta lógico que al llegar el invierno, un buen día alguien buena idea de colgar la sección de un árbol cortado dentro de una taberna. A partir de entonces las partidas comenzaron a jugarse en el interior. El juego de dardos había nacido... y con buen pie por cierto, ya que, al correr de los años, el juego de dardos se convirtió en uno de los pasatiempos predilectos de la corte Tudor. Las crónicas cortesanas de la época recogen la anécdota de que Ana Bolena —madre de Isabel I— regaló a su esposo Enrique VIII un magnífico juego de dardos "de profusa ornamentación".

COMO SE JUEGA

A pesar de que la mayoría de vosotros habréis visto alguna de las modernas dianas o incluso poseéis una, son muchos los que no conocen exactamente el reglamento de este singular juego de habilidad. Vamos pues a aclararlo a fin de que todos podáis divertiros. Para ello pasemos primero a describir la diana y cómo y dónde debe colocarse. La diana es un círculo dividido en 20 segmentos iguales como si se tratara de las porciones de una tarta. Cada segmento va numerado y dividido interiormente en cuatro zonas. La **zona exterior** corresponde a los **dobles**, es decir si colocais un dardo en

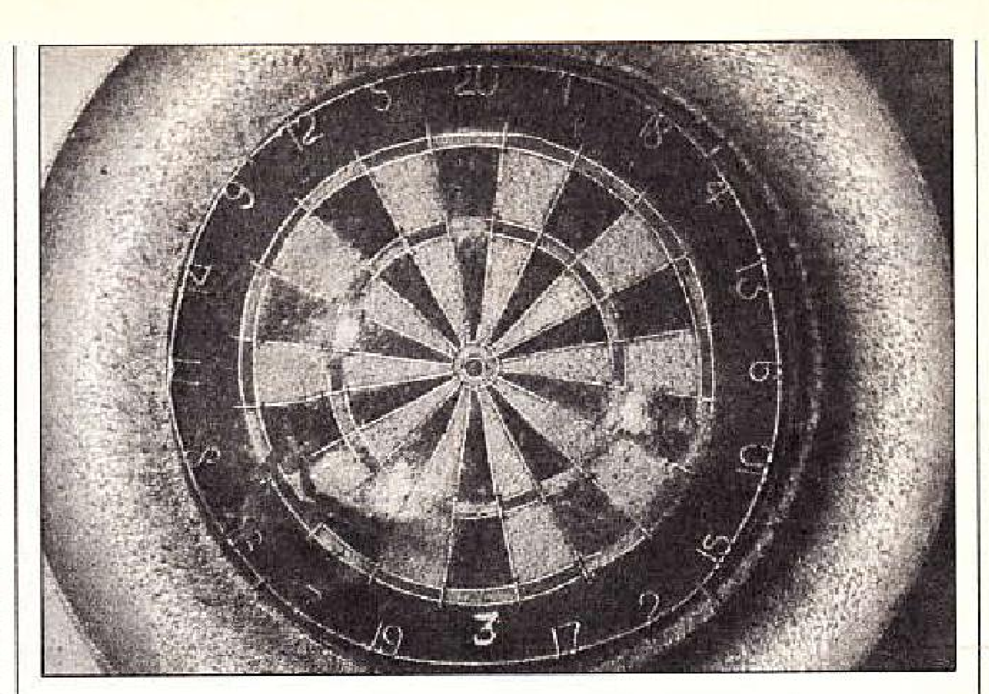
esta zona el valor de la puntuación ha de multiplicarse por dos. La **zona interior** estrecha corresponde a los **triples.** Las otras dos zonas de mayor superficie tiene el valor que marque el número. Además en el centro de la diana hay dos círculos concéntricos, al de mayor radio se le asigna el valor convencional de 25 puntos y al de menor radio el de 50 puntos. Cada jugador además deberá estar provisto de tres dardos que lanzará obligatoriamente en cada ronda. Ni que decir tiene que este juego puede jugarse individualmente, por parejas o por equipos. El objetivo de la partida es, partiendo cada jugador individual de 301 puntos que se le asignan –por parejas 501 y por equipos 1001– llegar a cero con un tiro exacto.

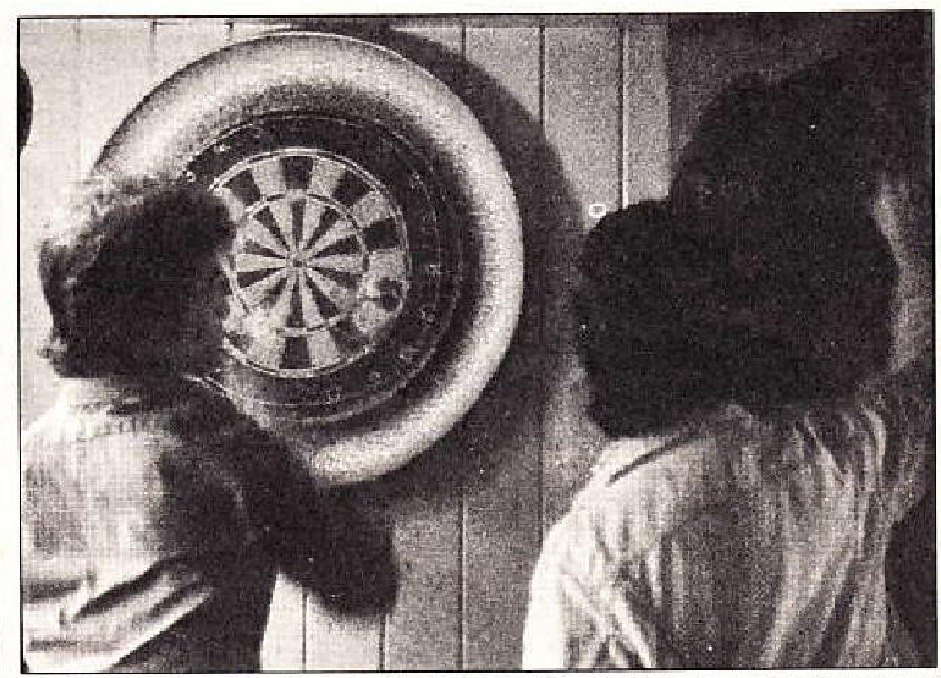
La cosa, así de entrada, parece fácil, sin embargo el peculiar reglamento de este deporte de salón obliga a que los jugadores tanto para entrar en la partida, es decir comenzar a descontar puntos, como para finalizarla TENGA QUE HACERLO CON UN DOBLE. Para conseguirlo se dispone tal como he dicho de tres dardos, en la "entrada" con un poco de práctica resulta relativamente fácil, pues, por alineación, utilizando los tres dardos alguno ha de entrar en el doble. Sin embargo la cosa se complica al finalizar la partida pues el doble de salida debe ser exactamente el de los puntos que le queden al jugador que no puede "pasarse" de esta puntuación. Con un ejemplo veréis la cosa más clara. Imaginaros que a un jugador le quedan 10 tantos para salir, obligatoriamente deberá lanzar al doble 5, sin embargo si por error la primera flecha cae en un número superior a 10 los otros dos dardos ya no pueden ser utilizados.

Para entrar o salir no es obligatorio hacer un doble. Bastará con que el jugador haga, en ambos casos, una diana de 50 tantos. Hay otra forma de acabar la partida en cualquier momento de la misma pero resulta una habilidad digna de campeones. Consiste en hacer con los tres dardos un número, su doble y el triple, pero para evitar golpes de suerte el jugador que quiera intentarlo deberá anunciarlo previamente. Esta jugada se conoce con el nombre de **Shangai** y realmente es muy difícil.

EL JUEGO POR PAREJAS

Cuando se juega por parejas o por equipos tanto para entrar, como para acabar, basta con que un jugador del mismo equipo haga el correspondiente doble. Como en los equipos, una vez iniciada la partida, lo que interesa es rebajar el máximo de puntuación, existen jugadores que se especializan en tirar a los dobles y otros en hacer grandes tanteos –tirar al 20 por ejemplo–, por ello está permitido que uno de los jugadores pueda utilizar todos los dardos del equipo, lanzándolos siempre en grupos de tres.





En la foto superior uno de los dardos lanzados ha conseguido un 16 doble, número con el que se puede iniciar o acabar un juego por un doble. Al acabar la tirada se anota la puntuación en la pizarra.

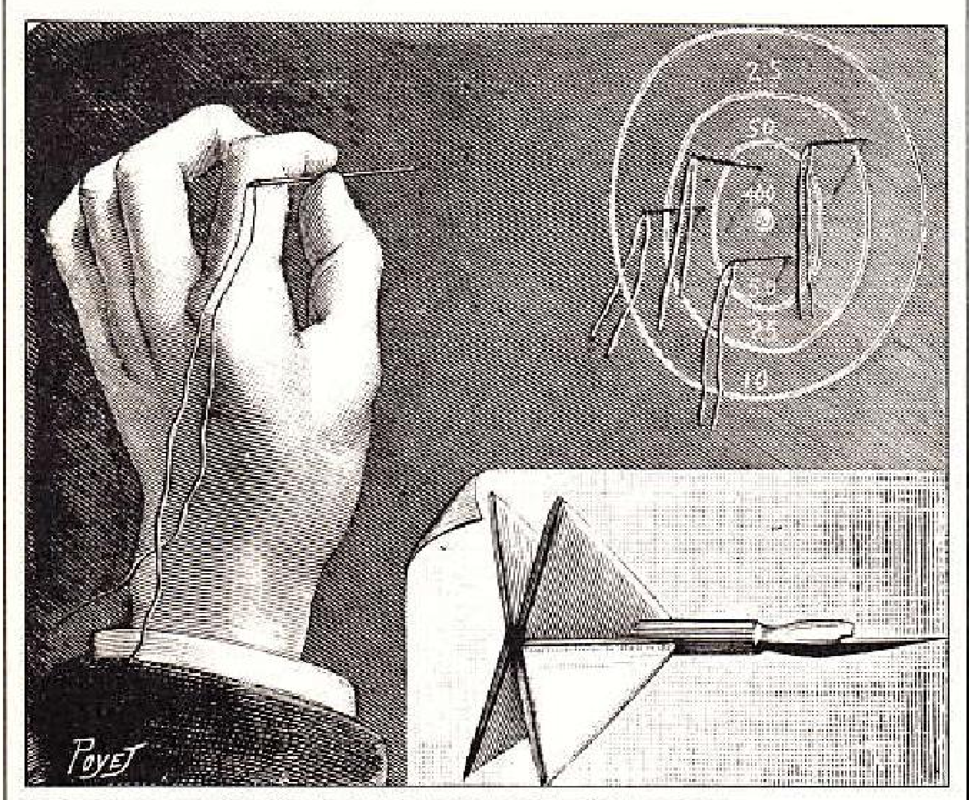
COLOCACION DE LA DIANA

También resulta reglamentaria la colocación de la diana –que deberá tener un diámetro de 48 cm. Se colocará a una altura del suelo de 170 cm. contando desde el centro. Los jugadores deberán lanzar sus dardos desde una línea imaginaria situada a 244 cm. En muchos bares de Inglaterra frente a la diana se coloca una alfombrilla de caucho donde está señalada la marca de lanzamiento. El caucho evita que los dardos que reboten caigan de punta al suelo y se estropeen. Si no queréis dejar la pared de vuestra casa como un colador, también es de suma importancia, que la diana se coloque sobre una plancha de corcho de un par de centímetros de grueso. Lógicamente si la diana de competición tiene 48 cm. será conveniente que la plancha de corcho tenga un mínimo de 120 cm.

ACCESORIOS

Además de las dianas de competición, en el mercado pueden encontrarse infinidad de modelos de dardos. Su peso oscila entre los 16 gramos y los 24 gramos. Existen numerosas teorías sobre la conveniencia de usar dardos pesados o ligeros. Tan solo puedo deciros que los dardos pesados tienen la ventaja de "burlar" el alambre que deli-





Grabado de principios de siglo, con rudimentarios, pero ingeniosos, sistemas.

mita las zonas de doble y triple, con lo que el tiro es más contundente. Lo más aconsejable antes de comprar unos dardos será probarlos y comprobar como se adaptan "a la mano". Por otra parte, hoy en día se fabrican dardos tan sofisticados que permiten el intercambio de las partes, cuerpo, cola y plumas, por ello a medida que vayais jugando, podéis "fabricaros" vuestro dardo. Es decir el que mejor se adapta a vuestra forma de tirar.

Existen también unos dardos de punta de acero al tungsteno –muy caros por cierto– que impiden que las puntas de los mismos se estropeen, pero, como en cualquier casa de deportes podéis encontrar una pequeña piedra "sacapuntas", mejor será que antes de adquirir unos de tungsteno probéis con otros más económicos.

UN CONSEJO

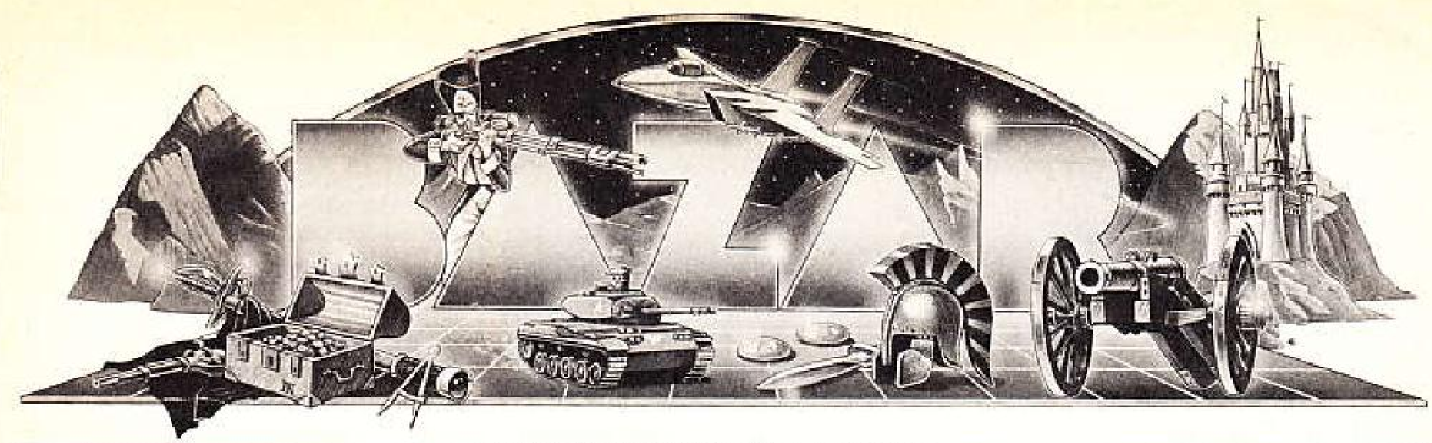
Hay que tener muy presente que, tal como señalé al principio, los dardos fueron utilizados como armas de defensa personal, por lo que cuando se esté jugando hay que tener mucho cuidado, de que no haya algun despistado cerca de la diana. Un pinchazo de dardo resulta muy doloroso y podéis imaginaros lo que ocurriría si accidentalmente le diérais a alguien en un ojo. De modo que mucho cuidado y sobre todo suerte y buena puntería.

VARIANTES

Las reglas que acabo de exponer son las que rigen en los torneos oficiales de dardos. Sin embargo y dadas las especiales características de la diana que se utiliza, han surgido una serie de juegos de dudosa ortodoxia, pero que sin duda alguna resultan muy divertidos y bastante más sencillos que el "301".

El primero de ellos es el **reloj.** Básicamente es un juego individual aunque puestos de acuerdo, los participantes no hay ningún inconveniente el jugarlo por parejas o equipos. Cada jugador utiliza los tres dardos en cada ronda y el objetivo es comenzando por el número 1 llegar al 20. El primero en conseguirlo gana la partida. Sin embargo, hay varias reglas que deben observarse. El primer jugador lanzará sus tres dardos intentando hacer un uno, si lo consigue podrá utilizar de nuevo sus tres dardos en busca del dos y así sucesivamente. Pero si falla el orden debe dejar de jugar y ceder el turno al contrario. Hay que tener en cuenta que en este caso las zonas de doble y triple de la diana no se toman en consideración, de modo que un doble 12, por ejemplo, cuenta con 12.

Otro jugador de mayor complicación es el llamado **reloj del diablo.** Aquí los jugadores deberán hacer en primer lugar el número normal, luego el doble y luego el triple. Como veréis esta variante es realmente complicada por lo que las partidas de esta especialidad suelen hacerse hasta el cinco en lugar de llegar al veinte. En estas dos modalidades no cuentan ni el 25 ni el 50.



WARGAMES DE NA.C





LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA
NAPOLEON EN WATERLOO

LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA

El conflicto civil español es el tema de este wargame desarrollado por Nike & Cooper Española, S.A. (NAC). Enfocada desde una perspectica exclusivamente militar, intervienen el Ejército Republicano, el Ejército Nacional, las Brigadas Internacionales, Regulares, Legión, Mehal-La, Voluntarios Italianos y la Legión Cóndor, enfrentándose sobre todo el territorio español.

El juego contiene un tablero de cartón de 64 × 80 cms., que representa el mapa de España; cuatro plantillas con mapas auxiliares; 336 fichas representativas de las unidades militares intervinientes; un dado especial de 16 mm., y otros accesorios para mayor comodidad de los jugadores.

Pueden intervenir de 2 a 6 jugadores, mayores de 12 años.

NAPOLEON EN WATERLOO

Este wargame de NAC ha sido desarrollado de acuerdo con las condiciones geográficas, históricas y militares que entraron en juego en la famosa batalla de Waterloo, el 18 de junio de 1815. En esa oportunidad el ejército inglés del Duque de Wellington derrotó al francés de Napoleón con el prusiano de Blücher. *Sin embargo, aquí la suerte de los ejércitos puede ser distinta.*

Integran el juego, un dado de 16 mm., un tablero que representa la región belga de Waterloo y 304 fichas que representan las unidades militares que participaron en la histórica batalla.

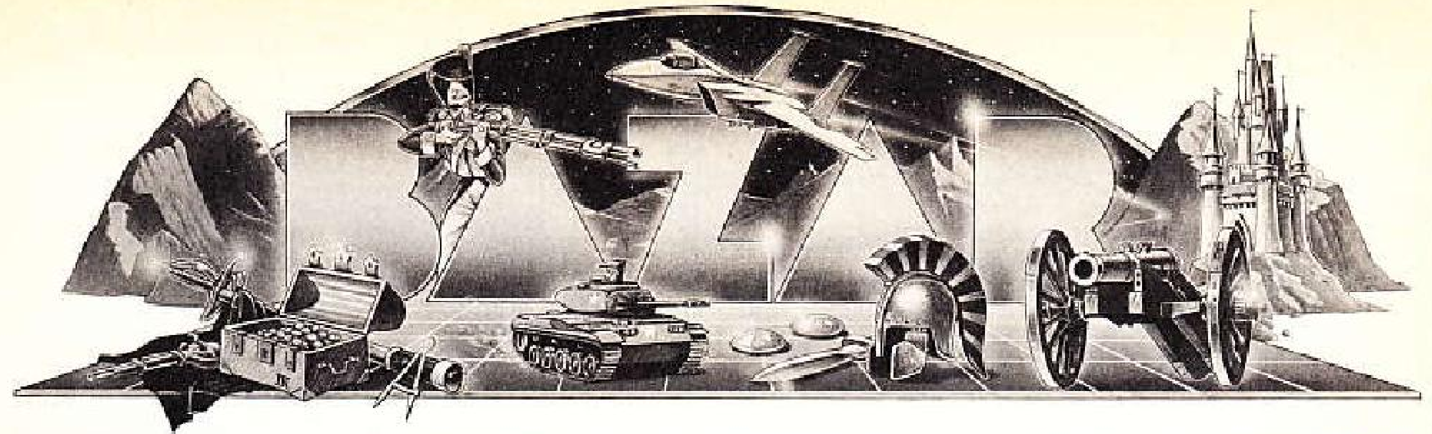
Pueden jugar de 2 a 4 jugadores mayores de 12 años.

MB • MB • MB • MB • MB • MB

ZAXXON

Basado en el popular videojuego, que tú bien conoces, ahora llega a través de una edición de MB, la versión tablero para jugar durante las vacaciones. En esta ocasión, el juego sigue las reglas básicas de las **wargames** y los dos a cuatro jugadores de 7 a 14 años que pueden intervenir, han de localizar la base





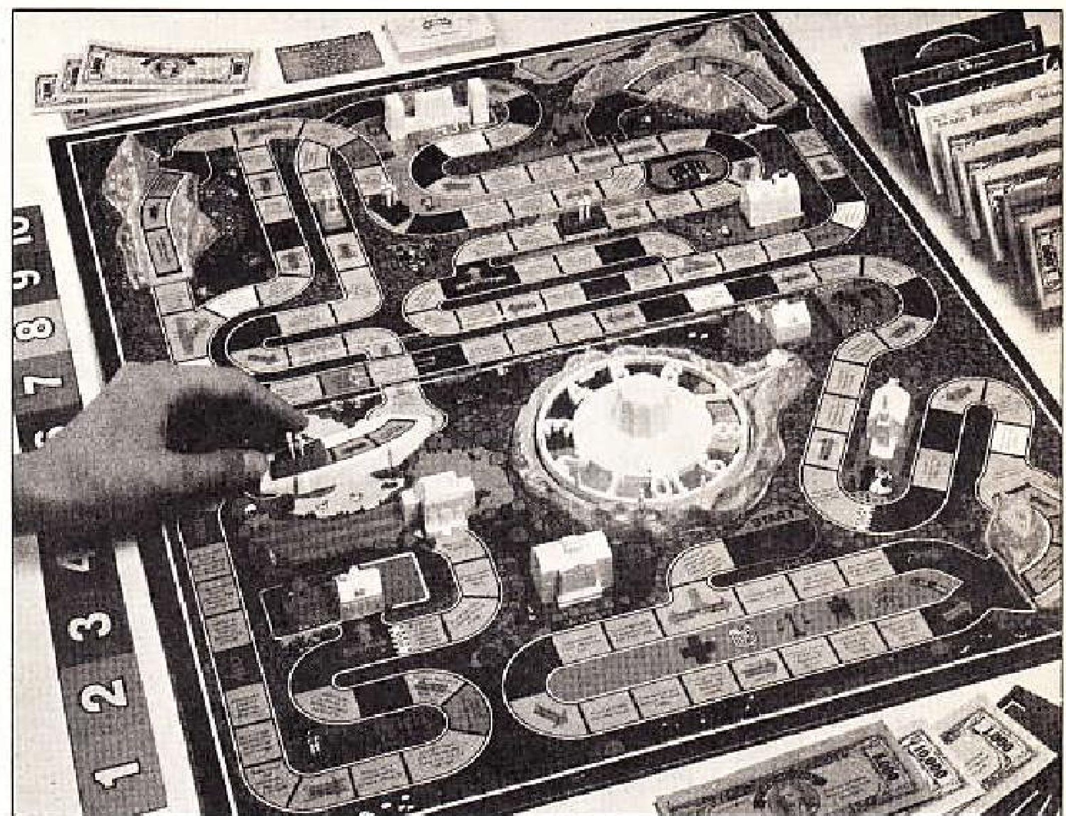
enemiga, la inexpugnable fortaleza de Zaxxon y destruirla. Para ello cuentas con un atractivo tablero dividido en seis sectores de casilleros hexagonales, con las correspondientes demarcaciones y asentamiento de las defensas de Zaxxon, una ruleta, dos dados, etc. El juego es verdaderamente divertido.



EL CAMINO DE LA VIDA

Nueva edición de este juego tradicional editado en España por MB con tablero en relieve, de gran colorido y atracción.

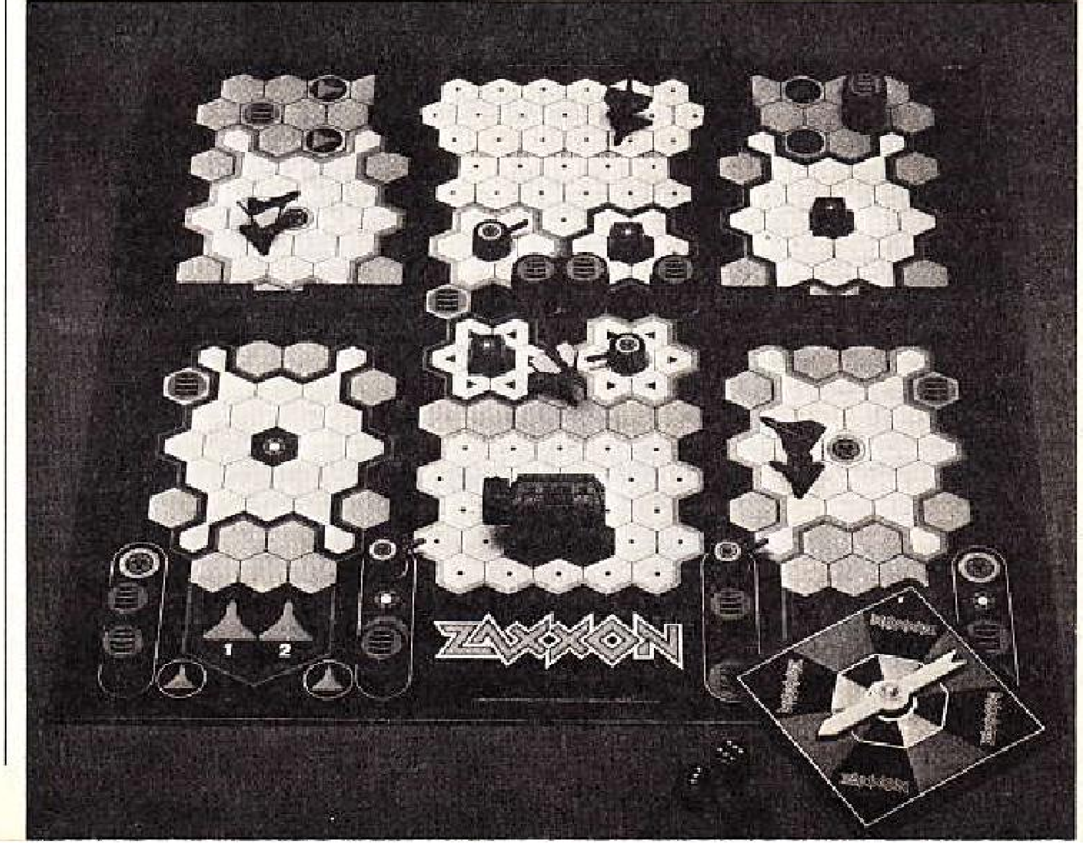
Este juego fue inventado y comercializado por primera vez en 1860 por Milton Bradley y lo llamó "Juego de la Vida sobre Damero". En aquel entonces se jugaba sobre un tablero de damas, con cuadros alternados en rojo y blanco. Podían jugar hasta cuatro personas, determinando previamente los espacios que movían sus fichas según la indicación de una flecha que giraba en una ruleta. Las casillas representaban valores buenos, malos y neutros y el objetivo era llegar a la casilla de "Feliz ancianidad" y evitar como fuese caer en la de la "Ruina". En la nueva edición la meta es "La mansión de los millonarios" y "Residencia de pensionistas" respectivamente.

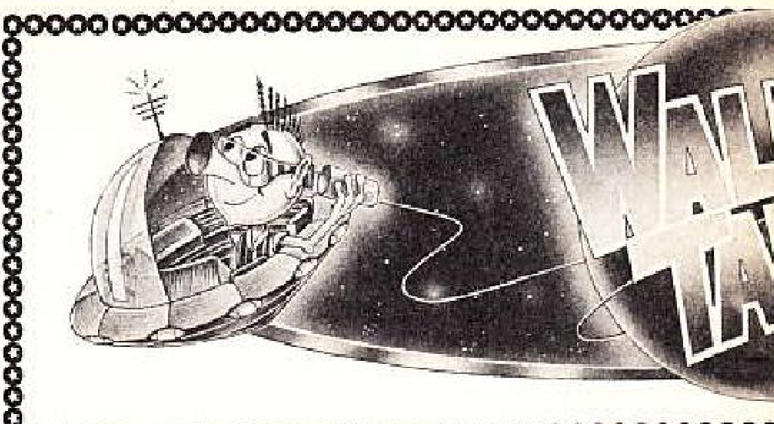


EL CAMINO DE LA VIDA



ZAXXON





¿DE QUE BANDO ESTAN LOS KURDOS?

Amigos de SUPERJUEGOS, quisiera que me explicaseis el punto 3 (columna de la derecha) de las reglas del juego Iran Irak y también que me dijerais de qué lado están los kurdos.

Luis E. Hernández
Valencia

El clásico e imperdonable error de imprenta hizo que los kurdos salieran destacados, cuando en realidad debían haber ido incluidos en el bando de Irak. En el momento del ataque has de sumar los coeficientes de combate de TODAS las fuerzas del atacante y dividirlo por la suma de TODAS las fuerzas de combate del defensor. Como el resultado no ha de ser necesariamente exacto —pueden salir decimales— siempre tendrás que redondear a favor del defensor.

Q-BERT PARA EL VIC-20

Hola, en Bit-Bit comentáis el videojuego Q-bert y quiero saber cuánto cuesta y dónde lo puedo adquirir en su versión VIC-20.

Ramón
Caldes de Montbui

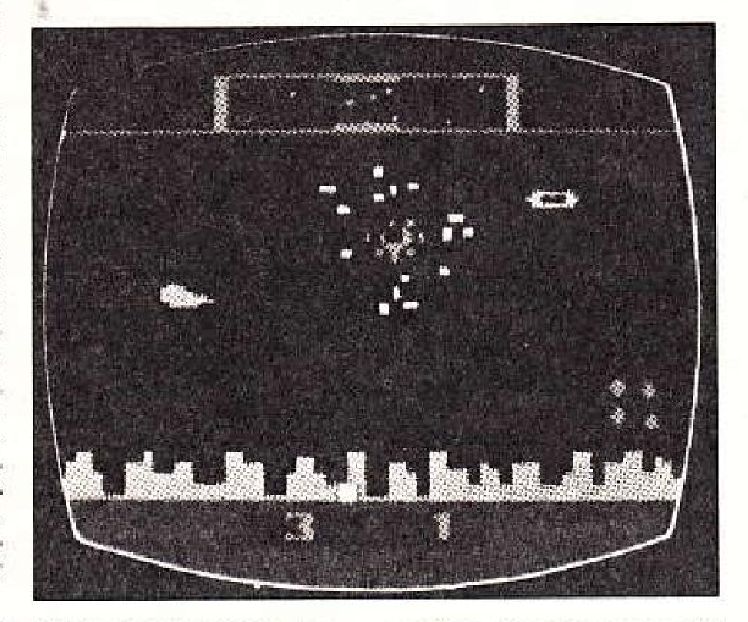
Ramón, según nos informa Parker, la versión del Q-bert para el VIC-20 aún no ha salido a la venta, aunque lo estará muy pronto y costará unas 4.500 pesetas.

TM

Me gustaría que me dijerais que significan las letras TM que vienen en los cartuchos de los vídeo juegos después del nombre.

José Luis Izquierdo
Valencia

Amigo José Luis estas letras son la abreviatura de las palabras inglesas Trade Mark, lo que significa marca registrada.



CAMBALACHE

Nuestro amigo Ramón de Madrid nos escribe para decirnos que vende su cartucho de ASTEROIDES de ATARI en perfectas condiciones, los interesados podéis llamarle de 6.30 a 10 al teléfono (91) 252 94 40.

CONCURSOS

Francisco Javier Barahona y su hermana Rebeca, nos escriben desde Miranda de Ebro para sugerirnos que en nuestros próximos concursos sorteemos un ordenador. Tomamos nota de ello ya que en nuestro ánimo está ofreceros los más variados regalos, claro está que para ello deberéis ayudar a nuestro amigo Rick Deckard.

NO QUIEREN ESTROPEARNOS

Amigos, os envío mi voto para Comecocos, pero no quiero recortar la revista para no estropear la explicación del Dédalo. También me gustaría intercambiar programación para juegos en el BBC.

F.J. Bilbao Basarte
San Antonio, 45
Vitoria - ALAVA

Nos gusta que quieras conservarnos enteros y esperamos haberte complacido al incluir aquí tu dirección.

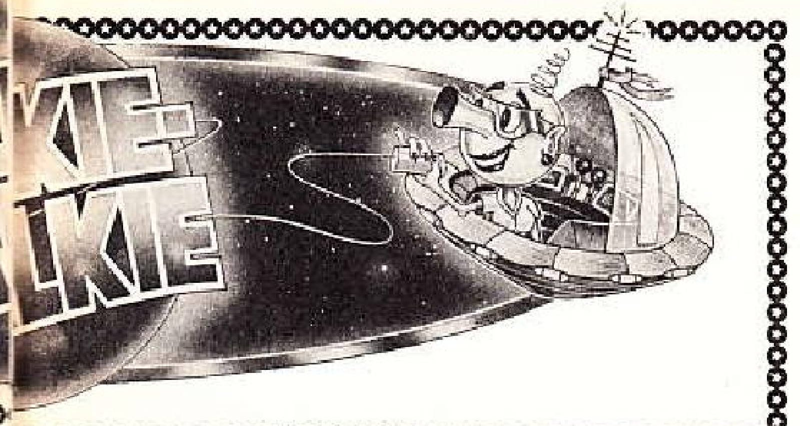
FELICITACIONES

Ya era hora de que saliera esta fabulosa revista. Me gustan todos sus apartados, son muy apasionantes. Con esta revista, me lo voy a pasar muy bien, aunque no tenga consola. Me gustaría veros en el quiosco cada semana.

Antonio López
Valencia

Gracias Antonio, cartas como la tuya hacen que nos sintamos animados con nuestro trabajo... y quien sabe si con tantos ánimos a lo mejor acabamos saliendo cada semana.

Queridos amigos, quiero felicitar a los redactores de la revista por su buen trabajo. También me gustaría que incluye-



rais una sección en la que se dijeran cuáles son los videojuegos más vendidos en España.

Juan Carlos Aixala
Barcelona

Como redactor que suscribe esta sección agradezco tus felicitaciones que transmito a todo el equipo de SUPERJUEGOS. La idea de la sección que te interesaría no va a caer en saco roto. Gracias.

ZAXXON PARA ATARI

Me gusta mucho vuestra revista y quisiera preguntaros si el casete Zaxxon tiene una versión para Atari.

Jordi París Jimeno
Barcelona

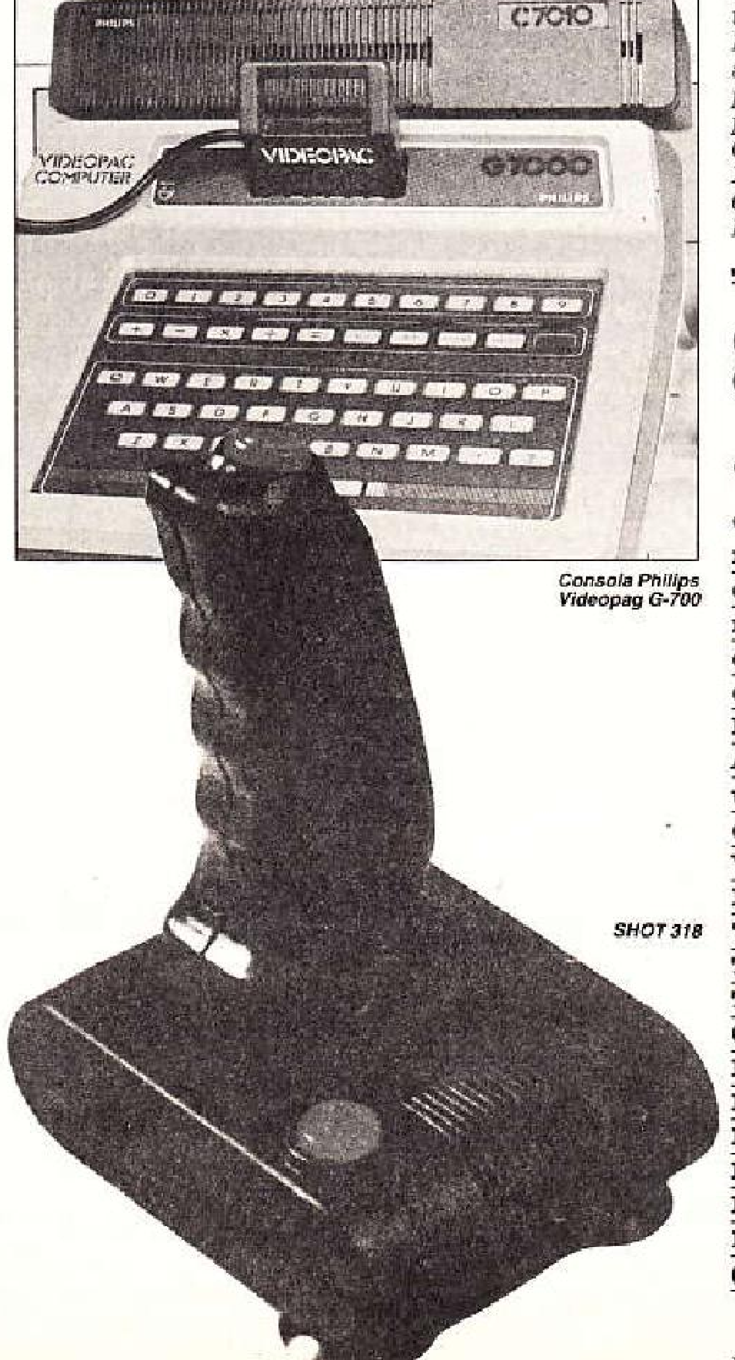
En efecto, existe y ya está a la venta en España. Nosotros lo comentamos en nuestro n.° 2.

DRACULA

Hola, os agradecería que me dijérais, donde podría encontrar el cartucho del vídeo-juego Drácula y también el de Burguer Time y Spiderman de Parker.

José Luis Flores
Hernando
Guadalajara

Sentimos comunicarte que Drácula de Imagic aún no ha aparecido en nuestro país. En cuanto a Burguer Time y Spiderman de Parker, si no puedes encontrarlos en ningún comercio especializado será mejor que te pongas en contacto directo con PARKER, Calle Séneca n.° 15 de Barcelona. Teléfono (91) 218 61 11.



Consola Philips Videopag G-700

SHOT 318

SHOT 318

Hola amigos, ante todo quiero felicitarles por su trabajo en esta revista, pues es muy interesante en materia de juegos. Quiero comprarme el mando Shot 318 Spectravídeo y me gustaría saber dónde comprarlo y cuál es su precio.

Joan Nardi Freixo
Ripoll (Girona)

Gracias por las felicitaciones. El Shot 318 Spectravideo se encuentra en las principales tiendas de artículos electrónicos. Su precio es de unas 2.700 pesetas y lo distribuye Cialit, S.A., Constancia 31, Madrid-2 Tel. (91) 413 85 61 y Valencia, 359 Barcelona-9 Tel. (93) 207 58 21.

OTRO CAMBALACHE

Hola amigos, antes que nada quiero felicitaros por vuestra publicación y deciros que se me hace muy larga la espera para ir al kiosco cada mes. ¿Por qué no la hacéis quincenal? Ahora quiero pediros una cosa, podéis publicarme este anuncio: VENDO CONSOLA PHILIPS (VIDEOPAC G-7000) CON TRES CARTUCHOS O BIEN INTERCAMBIAR CARTUCHOS QUE VAYAN CON LA CONSOLA CBS COLECOVISION. ESCRIBIR A JOSE MORATA MORALES POLIGONO ESPARTERO, BL MONTMAJOR 1.° A MATARO (Barcelona).

Esperamos haberte complacido.



Desde la idea a la consola

HISTORIA DE UN VIDEOJUEGO

El grafismo, el sonido y la acción de todo videojuego es el resultado de muchas horas de trabajo de un complejo equipo de personas y ordenadores que sintetizan en un cartucho una larga historia.

Antes de que el cartucho de un videojuego llegue a tus manos y te diviertas con él, muchos técnicos y aparatos de alta tecnología han intervenido para que sea posible. Sin embargo, el proceso que va desde su nacimiento hasta su lanzamiento no difiere de otros productos en los que interviene la imaginación. Todos comienzan con una idea. Lo que viene después es casi como una película.

Se enciende la lamparita

La mayoría de fabricantes de videojuegos suelen recibir miles de cartas al año con fantásticas ideas para llevar a cabo. No obstante son muy pocas las que llegan al final de la meta y no porque todas las demás sean malas. Puede suceder que muchas de ellas sean demasiado complicadas para los equipos que existen ahora y que sólo en el futuro vean la luz.

Este punto es el que determina que toda idea para desarrollar un videojuego, pueda ser asumida en sus diferentes aspectos (personajes, acción, etc.). Este es el mismo método empleado para presentar la idea de una



película y este resumen se llama **sto-ryboard.**

El Storyboard de un videojuego se parece a una tira de dibujos animados. Debajo de cada uno de estos dibujos se incluye una explicación de lo que sucede, incluyendo todas sus posibilidades. Es decir si este personaje ataca a otro, si destruye tal o cual chisme, la reacción que produce tal acto, etc., todo señalado en detalle hasta el final de la acción. El diseñador debe saber todo lo que se puede y lo que no se puede hacer.

De modo que el inventor tiene que tener no solo la idea sino los suficientes conocimientos técnicos –también intuición– para saber si se la puede llevar a cabo o no. Una idea fantástica y original no tiene ningún sentido si técnicamente no es posible.

En este sentido es muy importante que al hacer el **storyboard** se analicen por un lado aquellos otros sistemas que lo perfeccionarán a corto plazo.

Diseño y programación

Una vez que la empresa se ha convencido de que la idea puede ser un éxito, pone a disposición del "inventor" un equipo de diseño y le da su apoyo financiero y tecnológico. A partir de este momento se pone en marcha el mismo mecanismo que puede hacer de un videojuego un éxito como el Comecocos, el Defender, el Zaxxon, el Super Cobra, etc., o un fracaso.

Durante meses se programa el juego ideado en un equipo de video-animación gráfico controlado por microprocesadores. Lo que se hace en realidad es animación por ordenador o sea lo mismo que se hizo en la película "Tron". Para esta operación se emplea un lenguaje de ordenador determinado (ver SJ n.º 4), y los programadores traducen los conceptos ideados por el inventor.

Esta fase del proceso lleva mucho tiempo debido a la complejidad de los programas y también a la revisión y corrección de errores para que todo funcione a la perfección.

Funcionamiento

Para que el videojuego funcione el equipo de trabajo debe realizar un gran esfuerzo, cuya complejidad requiere su subdivisión en tres grupos, hardware, software y de conceptualización.

El hardware, en el caso de los videojuegos, es el cerebro, la máquina de calle o la consola, es decir, los circuitos, los chips y todo lo que entra en este artefacto.

El software es el programa de ordenador escrito y que una vez insertado dentro del hardware hace que el juego funcione.

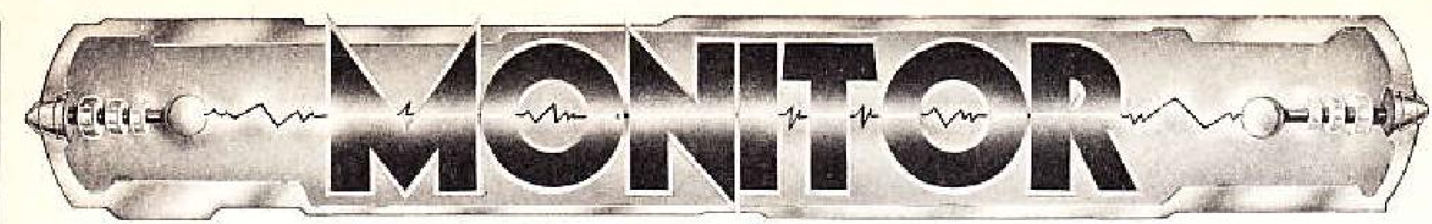
La conceptualización refiere a la persona o personas a quienes se les ha encendido la lamparita.

Pero mientras los técnicos ponen a punto el videojuego para que salga perfectamente en pantalla, otros departamentos de la fábrica se encargan de la confección del gabinete o cartucho propiamente dicho, su envoltorio (caja) y presentación. Cuando todo está a punto, puede decirse que ya ha nacido la estrella, es decir el videojuego.

Pero, aunque el videojuego esté listo; la empresa aún no lo lanza al mercado. Como ha de fabricar en masa el cartucho, antes verifica los aspectos exteriores y el grado de aceptación de los jugadores. Estos son en definitiva los verdaderos jueces de un videojuego. Para esto la empresa, en el caso de las máquinas de calle, pone a prueba en determinados lugares secretos y sin nombre alguno, a los nuevos juegos. Estas precauciones son realmente necesarias, ya que el proceso de fabricación, antes de su producción masiva, puede costar entre medio millón y tres millones de dólares. Y por supuesto nadie está dispuesto a que alguien robe una idea tan cara y menos si resulta, como se espera, exitosa.

Por otra parte, hay que señalar que los sistemas con los que se trabaja actualmente en un futuro próximo se harán más accesibles para la mayoría de los programadores o aficionados. En este sentido cabe esperar que en pocos años cualquiera que sea capaz de inventar un videojuego, también pueda fabricárselo.

Por Eduardo Salvatierra



EL DRAGON COMETA

Dragón es una cometa realizada por la firma alemana Günther Flugspiele y distribuida en España. Está confeccionada en plástico y tiene una envergadura de 63 × 72 cm. La cometa es uno de los divertimentos más tradicionales y sus motivos casi siempre están en directa relación con la fantasía y el deseo de aventura de los adolescentes, sin contar con su innata habilidad para hacer que remonten su vuelo.

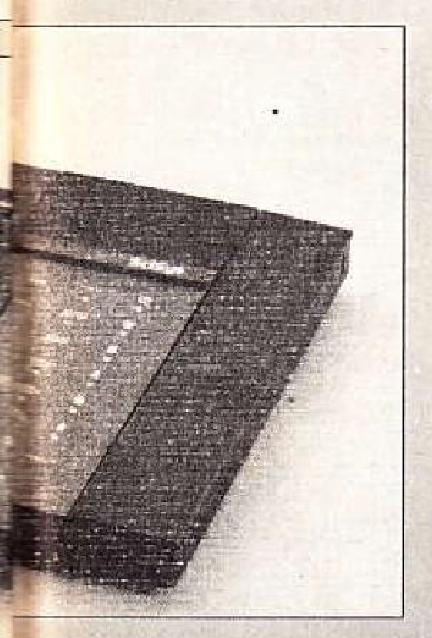
UN RIFLE PARA EL ORDENADOR

Con el "Stack Light Rifle" (SLR), podrás participar en apasionantes safaris y otras aventuras. El SLR es compatible para los ordenadores Commodore 64, VIC-20 y Spectrum 48K. Incluidos en la compra del SLR –distribuido en España por Informática Index, S.A.–, hay tres fantásticos juegos de acción. Se trata de High Noon, Shooting Gallery y Grouse Shoot. Además, el SLR puede usarse tanto como rifle o como pistola.

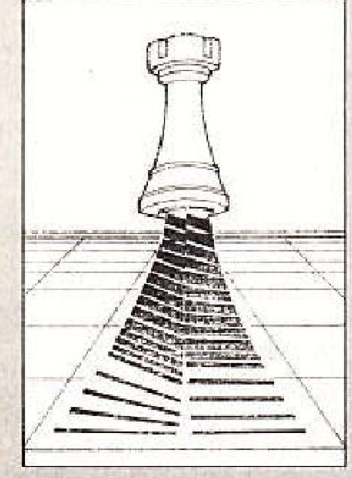


CON EL SV 328 TAMBIEN SE JUEGA

El microordenador SV 328 Spectravideo (Micro Dato, Plaza F. Maciá, 10. Barcelona-36), ha sido diseñado para pequeñas empresas y profesionales. Poseedor de un importante soporte de software y compatible con CP/M, que le permite aprovecharse de innumerables programas standard. Además, el sistema MSX desarrollado por Spectravideo, le permite emplear los software creados por otras compañías. Y por si esto fuera poco, puede usar también un **ratón** SV. Desde que llega a sus manos este mini ordenador no resiste la tentación de jugar con él.



AJEDREZ ELECTRONICO DE SCISYS

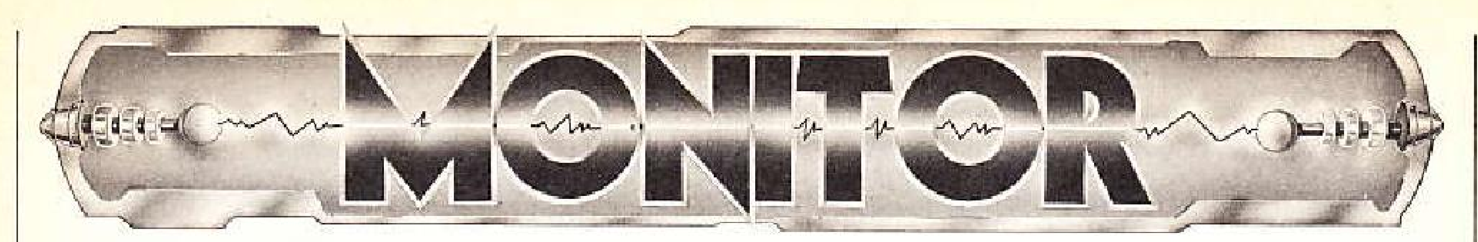


El modelo **President** de ajedrez electrónico, distribuido por Europoint (Antonio Maura, 11, Madrid-14), ha sido diseñado para jugadores más o menos avezados. Este ajedrez tiene un programa de 16K y un tablero con sensor magnético "Natural Play". Con este tablero no es necesario presionar los cuadrados para registrar las jugadas, ya que sólo basta con desplazar la pieza de modo normal, para que el ordenador la registre y responda inmediatamente. Los controles de techado y las luces de posición integradas confieren al juego gran versatilidad.

VIC-20 EN PLAN FAMILIAR

El microordenador VIC-20 (Microelectrónica y Control, S.A.), es perfecto para las actividades familiares. Sus 5 Kbytes de RAM ampliables a 32K y 20 Kbytes ampliares a 28 K, lo hacen especialmente atractivo para introducirse en el fantástico mundo de la informática doméstica. Desde aprender inglés hasta jugar al ajedrez, desde llevar una agenda profesional hasta conocer sus biorritmos y desde llevar la contabilidad hasta efectuar tratamiento de textos, entre otras muchas posibilidades, el VIC-20 es un ordenador muy versátil. Su teclado es visualmente y anatómicamente apropiado.

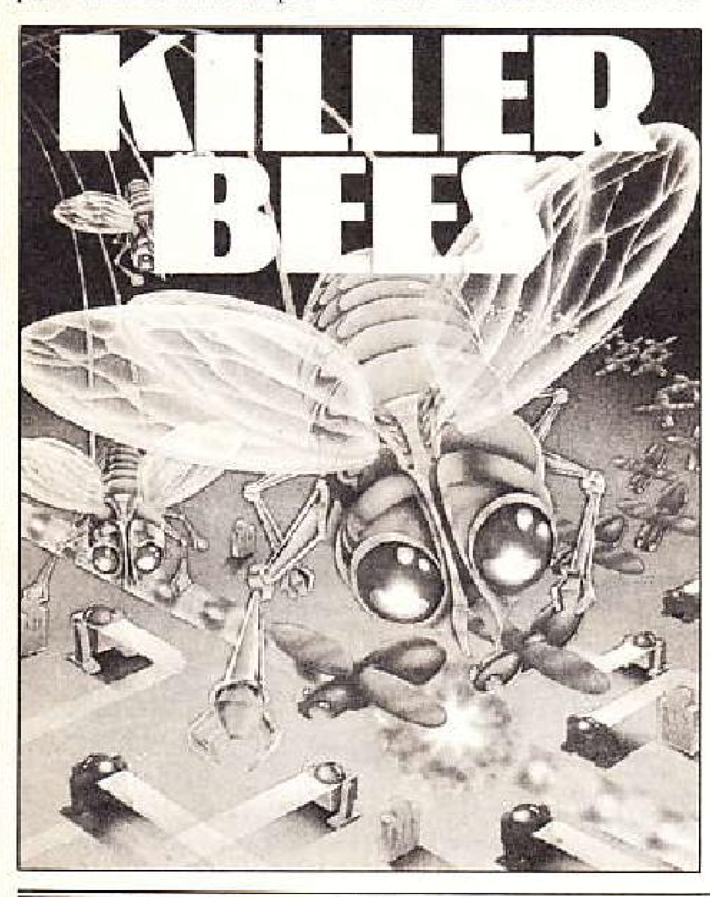


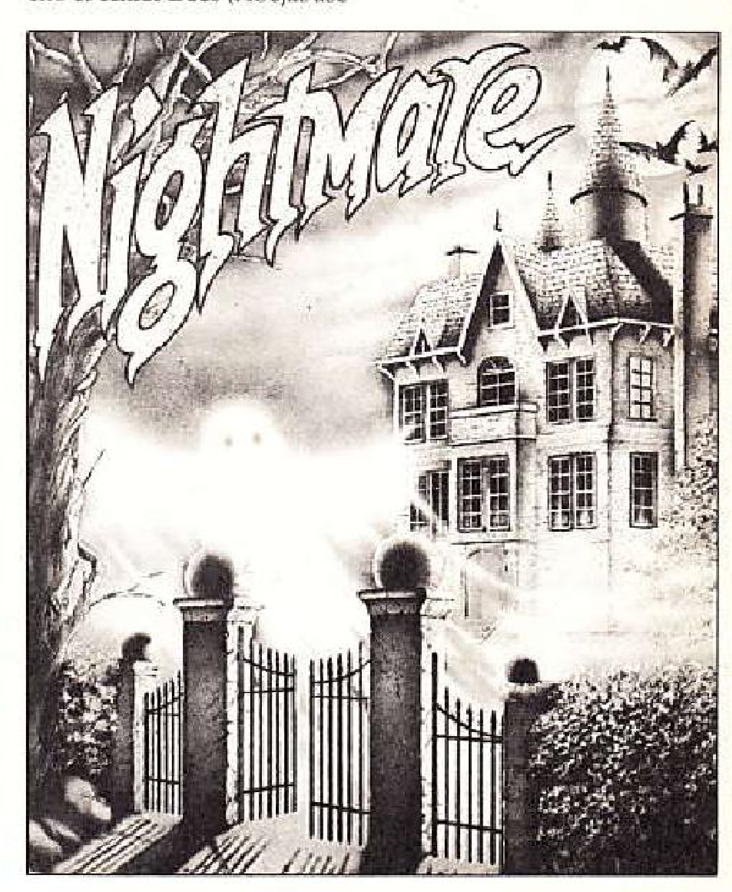


NIGHTMARE Y KILLER BEES

Dos nuevos juegos de Philips

El departamento de videojuegos de Philips ha lanzado recientemente dos nuevos cartuchos para sus consolas Videopac + G7400 y G7000. Se trata de **Nightmare** (Pesadilla), en el que los jugadores se internan en una terrorífica mansión en medio de una noche tormentosa. Rayos fantasmas y otros peligros acechan al desprevenido visitante y sólo tiene una salida posible. El otro cartucho es **Killer Bees** (Abejas asesinas), las cuales invaden la Tierra. La única defensa posible es contraatacando con otros ejemplares de abejas.



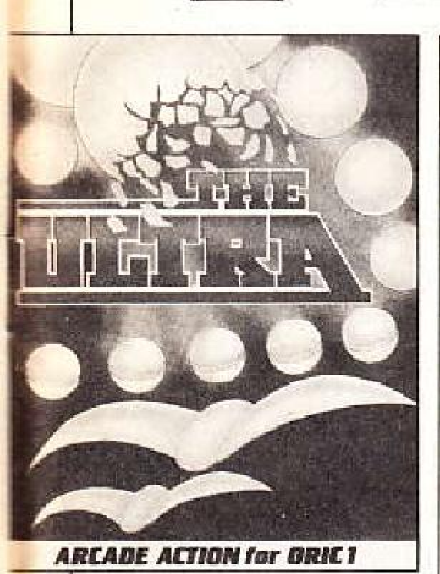


BASEBALL DE MATTEL

El World Championship Baseball de Mattel Electronics es un juego electrónico en el que pueden intervenir dos jugadores seleccionando a sus respectivos equipos. No se trata de un simple toma de daca entre bateadores, sino que cada jugador tiene que desarrollar su estrategia para vencer al contrario, de modo que al lanzar la pelota se puedan conseguir el mayor número posible de bases. Puedes conseguir seis **pitches** con pelotas rápidas, lentas, curvas y combinaciones. Tiene cuatro niveles de velocidad. También se puede jugar solo contra la superestrella electrónica.

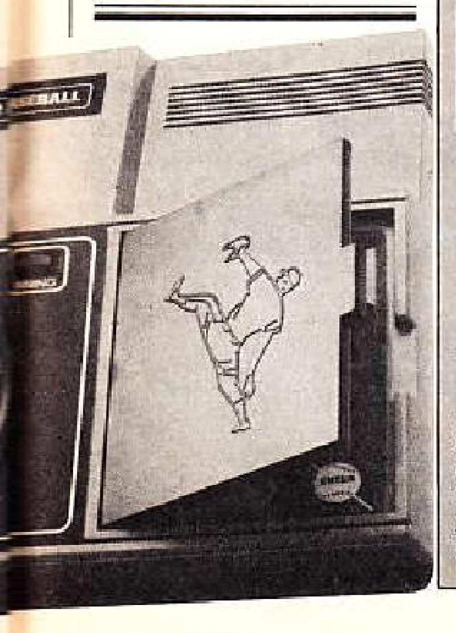


MONITOR



JUEGO PARA EL BBC MICRO

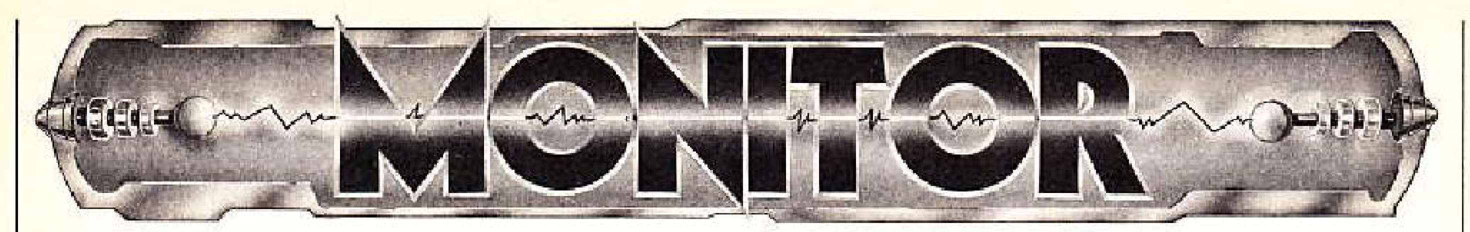
La firma británica PS (452 Stoney Stanton Rd., Coventry CV6 5DG), especializada en software de juegos para ordenadores de distintas marcas, acaba de lanzar al mercado de Gran Bretaña un nuevo cartucho. Se trata de "The Ultra", para el Oric-1. La acción consiste en la defensa de la última nave atacada por oleadas de alienígenas y mutantes. Su precio es de 6,95 libras.



COMPUTER ELECTRO

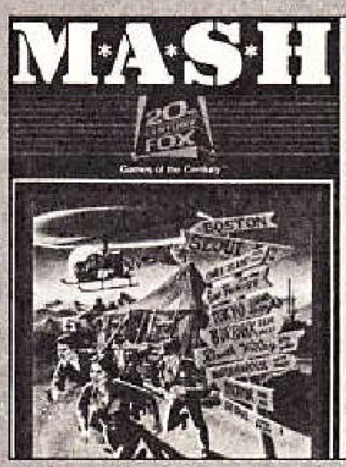
Preguntas y respuestas de DISET

Este es un juego electrónico de preguntas y respuestas, con el cual se puede jugar solo o en grupo. Su fuente de alimentación es una pila de 9 v., y el programa contempla cuatro alternativas posibles en las respuestas. Para jugar con el Computer Electro se programa la pregunta marcando el número correspondiente, para que el otro jugador después seleccione la que cree que es la respuesta correcta, apretando las teclas A,B,C o D. Junto al juego viene un libro de preguntas posibles sobre historia, geografía, deportes, cine, etc. Este juego es distribuido por Diset, S.A.



LAS AVENTURAS DE MASH EN VIDEOJUEGO

La sección Videojuegos de la compañía cinematográfica FOX, ha lanzado en los Estados Unidos su versión de la serie televisiva M.A.S.H. La compañía ha respondido así a la gran popularidad de todos los personajes del famoso hospital de campaña, durante la Guerra de Corea. Los cartuchos compatibles para el sistema VCS han tenido una buena acogida por parte de los jugadores norteamericanos, por lo que la 20th Century Fox se propone realizarlos para la consola Coleco-Vision y los ordenadores Atari y Commodore. Su precio es de 14,95 dólares.







JUGAR EN "ARES"

A.R.E.S. (Asociado de Recerca Estratégica i Simulació), es otro club que reúne a los aficionados a los juegos de estrategia en Barcelona. A.R.E.S. se encuentra en la calle Alí Bey, **44**, entlo. 2.ª. Entre las numerosas actividades del club relacionadas con los juegos de rol y wargames, se encuentra la organización de campeonatos. Pero, lo más interesante es que no sólo se limita a los juegos de tablero tradicionales, sino que ha incorporado el ordenador para determinados enfrentamientos "bélicos", combinando así el juego de mesa con el de ordenador.

EL DEDO SABIO DE EDUCA

Este es un divertido juego cultural. Mediante un lápiz eléctrico alimentado por dos pilas de 1,5 v., los jugadores deberán elegir una respuesta a una serie de interrogantes gráficos de distintos temas. Si la respuesta es correcta una luz roja se enciende en la parte superior del lápiz y no quedará lugar a dudas. Es recomendable para los niños ya que desarrolla su capacidad de asociación de ideas. Para que el lápiz funcione, el jugador deberá colocar un dedo sobre la respuesta elegida y el lápiz sobre la figura que él cree correspondiene.



EXPO-HOBBY'84 EN BARCELONA

El más atractivo sector de la Feria de Muestras

En el marco de 52 Feria Internacional de Muestras celebrada en Barcelona entre el 2 y el 10 de junio pasado, tuvo lugar la Expohobby.

La Expohobby es uno de los sectores más atractivos de la Feria ya que recoge uno de los fenómenos más interesantes de los últimos tiempos: el de la cultura del ocio. En este sentido, la Feria de Muestras ha sido especialmente sensible a esta manifestación social y lo ha incorporado a la gran concentración comercial que es esta Feria. Expositores de todo el mundo se dieron cita en la Expohobby para ofrecer los más variados productos para el entretenimiento.

SECTOR INTERNACIONAL DEL ENTRETENIMIENTO, COLECCIONISMO Y JUGUETE EDUCATIVO

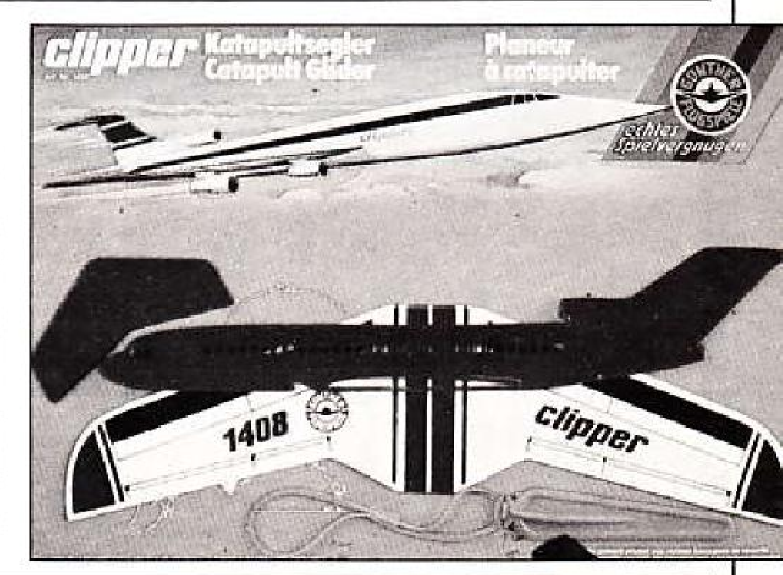
EQUILIBRIO Y PRECISION

Congost-Mattel tiene entre sus numerosos entretenimientos el "Laberinto Congost". Se trata de una plataforma basculante provista de orificios en los cuales puede caer la esfera que se debe conducir a la meta a través de ese infernal laberinto. Para conseguir hay que tener mucho pulso y maniobrar con precisión la plataforma a través de la palanca de mando. Sin duda este juego os apasionará. Que os divirtais mucho.

CLIPPER 1408

Para lanzar en la playa

Este avión hecho con material plástico de alta calidad, tiene un diseño que le permite realizar perfectos vuelos en la playa y otros espacios abiertos. Es fácil de montar y también de lanzar según el método de catapulta. Indudablemente el Clipper 1408 es una buena diversión para este verano, incluso para hacer competiciones de vuelo libre.



Super JUEGOS

Nuestro próximo número

Estamos haciendo un SUPER JUEGOS más divertido que nunca para después de las vacaciones. Para que empecemos las clases con buena cara hablaremos de:



EL JUEGO DE LA VIDA
Uno de los juegos de tablero con más tradición de la época moderna.

RICK DECKARD
En otra apasionante aventura en la que tú también participarás.

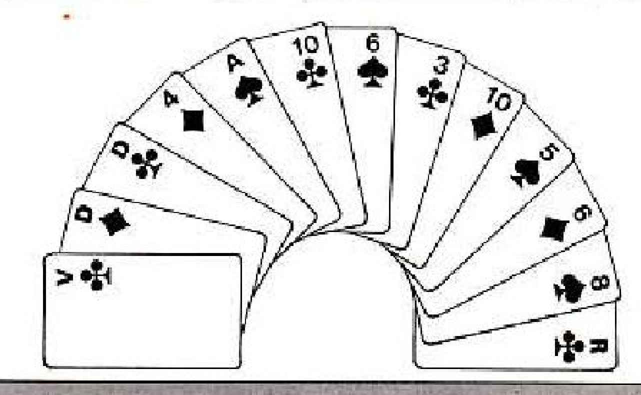
Dos juegos para que introduzcas en tu ordenador personal.



PITFALL es uno de los juegos de máquinas más populares y divertidos. Nosotros te explicamos como ganar puntos y ahorrar pelas.

Juegos de cartas para jugar en familia.

Y como siempre nuestras secciones de Walkie Talkie, Monitor, Bit-Bit, Bazar y Jakeka, el suplemento de pasatiempos.



¡HASTA EL PROXIMO NUMERO Y BUEN JUEGO!

DAL~MI

JOCS DIDACTICS - KITS
JOGUINES - SCALEXTRIC

Avd. Mistral, 22 - Tel. 325 62 85 BARCELONA-15



MUÑECOS DE
ARTESANIA

CARMEN SOLE

Calle Mascaró, 54
Tel. (93) 256 86 00
BARCELONA-32

KITS R.C.



TRENS

JOCS DE TAULA - JOCS DE GUERRA

Floridablanca, 98
Tel.: 224 85 61
BARCELONA-15

MUNTATGE DE MAQUETES



MC PRODUCTS
A FAMOUS NAME IN GAMES

ESPECIALISTAS EN JUEGOS Y JUGUETES NUEVOS Y USADOS

C/. Santa Bárbara, 2 SITGES
Tel.: 894 46 02 (BARCELONA)



DIVERTILANDIA
Paradís dels infants

Tamarit, 120
Tel.: 223 68 25 BARCELONA-15

MERCADARDO

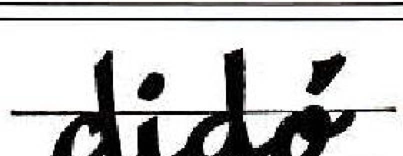
Hospital, 100 Barcelona - España Tel. 241 92 39

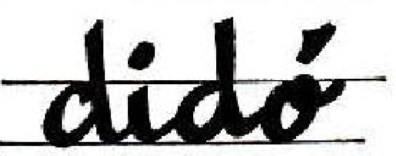
trens

Ctra. de la Ametlla, 30
Tels.: (93) 871 40 04 / 871 40 58
Télex BBLG-51853 E / TRENS
LA GARRIGA (Barcelona)
España

JUGUETES RICART

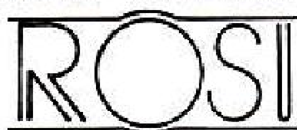
Rosellón, 231
Teléfono 217 72 99
BARCELONA-8





C/. Urgell, n.° 49
Tel.: 254 59 36
BARCELONA

JUGUETES - OBJETOS REGALO



Juan Soliva

Sepúlveda, 145
Apartado 32/206
BARCELONA-11

Tels.: 254 85 16
254 40 18



C/. Pedro IV, 78-84 - 6.ª planta
Locales 5 y 6
Tels.: 309 55 10 - 309 50 94
BARCELONA-5

Clínica de Muñecas
SOLER - BIEDMA

Hospital, 78
Tel.: 242 61 52

JOGUINES
DIDACTIC'S
JUGUETES

Avda. Mistral, 63 Tel. 243 74 73 BARCELONA-15

JUGUETES
TIC-TAC, S.L.
BARCELONA-21

Avd. Diagonal, 550
Tels.: 200 63 13 - 209 59 78

gemma duran

ARTESANIA EN FIELTRO TRAPO Y LANA

Carmen Karr, 13 - Tel. (93) 203 26 09
BARCELONA-34

TAVITOYS®

IMPORT - EXPORT

Representaciones M. y O. Darder

Almacén y Contabilidad:
C/. Carlets, 39
Tel.: 893 39 47
VILANOVA I LA GELTRU

Ventas:
P.° San Juan, 132, 4.° 4.ª
Tel.: 257 03 17
BARCELONA-37



EL NUEVO VIDEO JUEGO PARKER.
¡PARA SALTAR DEL SILLON!
Ahora puedes llevarte a Frogger contigo a casa y jugar con ella en tu propio televisor.
La pobre se encuentra ante una frenética autopista de cinco carriles, con veloces coches y camiones circulando en ambas direcciones. ¡Cuidado! cuando la música pare, el tráfico comenzará a rodar.
¡Vigila! ¡cada salto de la rana Frogger puede ser el último!
PARKER
VIDEO JUEGOS
ODIAN DEJARTE
GANAR
FROGGER
Under License from Sega Enterprises, Inc.
Si consigues que atraviese la autopista, has de enfrentarte al peligroso río lleno de hambrientos cocodrilos, traidoras tortugas y serpientes comedoras de ranas.
¡La rana Frogger no puede nadar!
¿Podrás evitar que Frogger se hunda en las profundidades?
Apresúrate, y lleva a la rana Frogger sana y salva a su casa.
¡Ahora está en tu mano!
Quiero recibir información sin compromiso sobre los Video-juegos Parker, y ser socio, gratis, del Parker Video Games Club.
Tengo una consola ☐ Atari ☐ Philips
Nombre
Dirección
Ciudad D.P.
Provincia Edad
Enviar rellenado a Video Juegos Parker Apdo. 9.501 Barcelona